Современные **КОМПЬЮТЕРНЫЕ** и **ВИДЕОИГРЫ**

№11 *(44)* Июнь **1999**

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



Тактика прохождения:

АЛЛОДЫ 2 (2 часть),
COMMANDOS: BTCD (1 часть),
LOL3 (2 часть).



E3 РЕПОРТАЖ с ВЫСТАВКИ

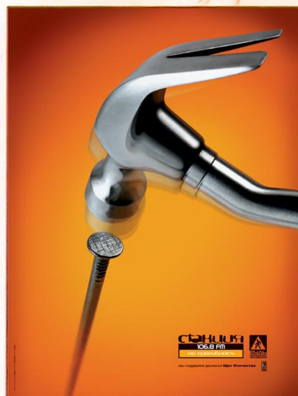
AGE of EMPIRES II

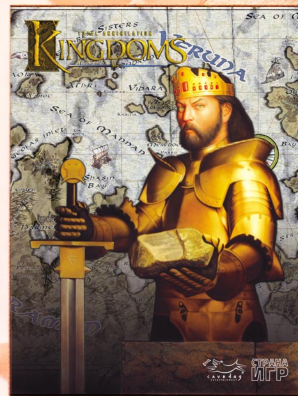
СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СТРАНА ИГР журнал
№11 (44) Июнь **1999**
http://www.gameland.ru

ВНИМАНИЕ!
«Страна Игр» выходит **2** раза в месяц. Спрашивайте в продаже **2**-го и **16**-го числа каждого месяца.





Журнал с CD-ROM комплектуется постером.



С АВГУСТА «СТРАНА ИГР» переходит на новый формат!

По многочисленным просьбам читателей! Отныне ваш любимый журнал станет толще, лучше и намного интереснее! Новый формат, новый дизайн, новые рубрики — все это **НОВАЯ «СТРАНА ИГР»**!!! В продаже с **августа** — не пропустите крупнейшее событие в игровой индустрии!!!



РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE
Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART
Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 124-0402, 797-1489;** пейджер: **(095) 742-4242, аб.14225**
факс: **(095) 125-0211**

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING
«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен **«ХГС»**
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии **«Пресса»**
Заказ № **1237**

Тираж **50 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE
AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

ЭКСПЕРТЫ: Сергей **АМИРДЖАНОВ** *(amir@gameland.ru)*

Живая выставка



Западный, южный, западный, южный, южный, западный, южный, западный, западный... Думаете, это такая хитроумная шифровка? Намного проще — это отрывок из нашего расписания на 13 мая, первый день проведения выставки **E3'99**. А «южный» и «западный» — названия двух самых больших павильонов гигантского **Los Angeles Convention Center**, который имел честь принимать в своих стенах эту выставку. Надо отметить, что возвращению **E3** на западный берег Соединенных Штатов больше всего должны радоваться именно владельцы этого выставочного комплекса, поскольку **E3** в одно мгновение превратилась в крупнейшую выставку, которая проводится в **Convention Center** в этом году. На этот раз это закрытое торговое шоу собрало более 80 тысяч представителей игровой индустрии, которые, как и ваши любимые корреспонденты, носились по залам, вели переговоры, собирали сувениры, знакомились с новыми проектами, распространяли слухи и сплетни и в изнеможении присаживались на мягкие ковровые покрытия выставочных залов, не желая уже ничего видеть и слышать.

В этом году многие эксперты и журналисты предрекали, что очередная **E3** не преподнесет никаких сюрпризов и, несмотря на премьеру **Dreamcast** перед американскими игроками, оставит впечатление скучной и несуразной выставки, в очередной раз продемонстрировав индустрии свой медленный закат как события в индустрии. Тем не менее, в процессе выставки выяснилось, что списывать **E3** со счетов не собирается практически ни одна игровая компания. Почти все лидеры индустрии предпочли объявить о рождении своих новых проектов именно здесь, в Лос-Анджелесе. Основными источниками сенсаций стали **Nintendo, Sony, Hasbro**, отчасти **Sega, Ritual** и **Electronic Arts**. Сегодня мы и поведаем вам об этих сенсациях. Ну, а полнейший и подробнейший отчет о выставке последует чуть позже, всего через две недели, когда мы сможем, наконец, разложить все факты по полочкам, отдышаться, набраться сил и обрушить на вас поток самых свежайших новостей.

Цивилизация возвращается!!!

Сид Мейер неожиданно для всех стал центральной фигурой очередной **E3**, вокруг которого одна за другой раскручивались интриги и который устроил одну из самых ярких сенсаций этой выставки. Поначалу предполагалось, что **Сид** лишь получит на **E3** престижную награду за выдающийся вклад в дело развития игровой индустрии, вторую после награжденного год назад великого **Shigeru Miyamoto**, автора **Mario, Zelda** и еще доброго десятка суперхитов. Однако еще за несколько дней до начала выставки начали ходить слухи о том, что компания **Hasbro Interactive**, нынешняя владелица **Microprose**, намерена дать **Firaxis Games** лицензию на производство третьей серии **Civilization**, являющейся, наверное, самой знаменитой **PC**-игрой за всю историю. В результате в первый день выставки все об этом только и говорили. Никаких официальных заявлений ни **Hasbro**, ни **Firaxis** не делали. Подозрительным лишь казалось полное отсутствие каких бы то ни было намеков на присутствие **Firaxis** (и, кстати, **Lionhead**) на стенде **Electronic Arts**. А тем временем из разных источников поступали в огромных количествах всевозможные слухи. Доходило даже до таких смехотворных историй, что, мол, **Hasbro** решила купить не только **Firaxis**, но и всю **Electronic Arts**. При мне несколько журналистов в пресс-центре обсуждали вероятность подобной покупки. Разумеется, поверить в такую историю было совершенно невозможно, однако все эти разговоры пробуждали огромное желание поскорее во всем разобраться. Потому-то и пришлось посетить пресс-конференцию **Hasbro**, которую компания собрала, чтобы «произвести анонс новых продуктов». Разумеется, на ней анонсировались вовсе не новые продукты, а сенсационная сделка о сотрудничестве между **Hasbro** и **FiraxisPa** по созданию новой игры серии **Civilization**. Как известно, **Firaxis Games** сразу же после своего основания в 1996 году заключила соглашение с **Electronic Arts** о том, что именно эта компания будет публиковать все игры **Firaxis** на протяжении ближайших пяти лет, то есть до 2001 года. Вдобавок к этому, **Electronic Arts** получила некоторую долю во владении студией **Firaxis**, иначе говоря, купила часть этой компании. В результате после не вполне удачного проекта **Gettysburg!** и более успешного, но все же не сенсационного **Alpha Centauri** две компании сильно охладели друг к другу. **EA**, понятное дело, ожидала от **Мейера** суперсенсаций и соответствующих продаж, а **Firaxis** требовала полной творческой свободы и не желала вносить никаких изменений в свои проекты. И, разумеется, разрабатывать их столько, сколько ей заблагорассудится. К лету 1999 года разработчик и издатель подошли в таких отношениях, когда их связывали лишь формальные узы контракта. Разумеется, в дело тут же вмешалась шустрая **Hasbro**, которая никак не может до сих пор понять, зачем же ей конкретно понадобилась быстро теряющая позиции **Microprose**, которая, кроме торговой марки **Civilization**, ничем не владеет. Для создания качественной и хорошо продающейся **Civilization III** у **Microprose** просто нет ресурсов. Дизайнеры и программисты давно разбежались по множеству компаний, от **Electronic Arts** до **Activision**. В общем и целом, жизнь в компании поддерживалась лишь совместной с **Zipper** и **FASA** разработкой **MechWarrior III**, торговая марка которого уже уплыла в руки вездесущей **Microsoft**. **Hasbro** предложила **Firaxis** и, главным образом, **Electronic Arts** такие условия сделки, от которых ни одна, ни другая не в силах были отказаться. Одной — полную свободу, любимую марку **Сида**, возможность громогласного возвращения на рынок и, возможно, финансовую независимость, а второй — огромную денежную сумму, заплаченную за **Firaxis** в качестве неустойки, и отличный способ прекращения партнерства, не оправдавшего возложенных на него надежд. Для **Hasbro** же сотрудничество с **Firaxis** означает миллионные потенциальные продажи и реальную возможность возвышения привлекательности своей торговой марки. Плюс знаменитое имя **Сида Мейера**, чьи заслуги перед игровой индустрией неоспоримы.

Civilization III находится в стадии концептуального планирования. Команда **Мейера** воссоединяется с **Microprose** (творчески, но не юридически) и начинает работу по созданию совершенно новой **Civilization**. Скорее всего, трехмерной. И совершенно точно пошаговой. **Мейер** обещал привнести в игровой процесс столько новшеств, что игроки наверняка не смогут откопать под толщей нового содержания параллели со старыми играми. Интереснее всего, что срок выхода игры уже установлен — это будет (надеюсь) ноябрь 2000 года. У гения всего полтора года. Надо торопиться.





Nintendo анонсирует свою новую приставку

Пресс-конференция **Nintendo**, запланированная компанией за день до открытия выставки, никогда не являлась объектом нашего пристального внимания. Несмотря на невероятно удачный урожай игр, запланированный компанией на 1999 год, никаких неожиданностей от **Nintendo** мы не ожидали. И тем не менее сюрприз был преподнесен весомый. Водичка замутилась за несколько дней до выставки, когда новостные сайты упомянули между прочим, что проект следующей приставки от **Nintendo** носит кодовое название **Project Dolphin**. Настоящая же буря началась только потом, когда в Японии **Nintendo** не только подтвердила эту информацию, но и формально анонсировала свою новую приставку. И, казалось бы, малоинтересная пресс-конференция компании превратилась в одно из важнейших событий выставки.

Под сводами огромного зала старого кинотеатра **LA Theatre** собралось около трех тысяч журналистов, представителей разработчиков и издателей, алчущих свежей информации о все еще суперзасекреченном **Dolphin**. Стоит ли упоминать, что среди них затесался и представитель одного известного российского игрового издания?

После вступительной секции, во время которой участников посвятили в детали финансовых успехов компании и великолепного расписания выпуска игр на 1999 год, на сцену поднялся президент **Nintendo of America** господин **Howard Lincoln**, который и начал разговор о мистическом **Project Dolphin**.

Nintendo решилась на ранний анонс своей технологии следующего поколения. Прежде всего потому, что сделала это последней из трех игровых гигантов (**Sony, Sega, Nintendo**). К сожалению, проект находится сейчас на такой стадии разработки, на которой достоверно можно указать лишь базовые технические характеристики и, разумеется, практически невозможно показать технологические демо-версии без усиленной «фабрикации улик». Поэтому-то никаких демо-роликов на этой конференции **Nintendo** не показала. Но зато открыла свою маленькую большую тайну. Отныне **Nintendo** не в одиночестве. На помощь ей в желании пробить броню **Sony** пришли гиганты компьютерной и электронной индустрии **IBM** и **Matsushita**. Как известно, первая является одним из технологических лидеров компьютерной индустрии, а вторая — крупнейшим в мире производителем электроники, в основном продаваемой под торговой маркой **Panasonic**. Первая предоставит в распоряжение **Dolphin** сверхмощный **RISC**-процессор **PowerPC**, произведенный по технологии с использованием медных (а не алюминиевых) проводников и работающий на тактовой частоте в 400 МГц. Как и центральный процессор **Emotion Engine** в **Next Generation PlayStation**, процессор **Dolphin** будет производиться по технологии 0,18 мкм. Хочется отметить, что в данной области **Nintendo** и **IBM** используют наработку последних нескольких лет, а не создают чип буквально с чистого листа, как **Sony**. И это дает **Nintendo** преимущество — компания видела прототипы в действии (а **Sony** пока пользуется моделями и эмуляторами) и имеет доступ к первым опытным линиям по сборке медных процессоров (а **Sony** лишь собирается выстроить для этих целей фабрику стоимостью в полмиллиарда долларов). А главное — у **Nintendo** есть возможность выпустить приставку еще уложившись в рамки двадцатого века (который заканчивается 31 декабря 2000 года). Процессор назвали **Gekko**, и именно он станет центральным звеном нового творения **Nintendo**. Однако сотрудничество **Nintendo** и **IBM** на этом не заканчивается. Розданные журналистам пресс-релизы намекают на то, что технологии **IBM** будут использоваться и в других проектах компании. Это немедленно вызывает ассоциации с недавними слухами о **GameBoy2**, однако ничего конкретного по этому поводу нам так и неизвестно. Что касается денежной стороны дела, то сделка между **Nintendo** и **IBM** может вырасти в «сотрудничество» на сумму более миллиарда долларов.

Еще значительнее партнерские отношения компании с **Matsushita**, которая всерьез намеревается включать **Dolphin** в состав своей собственной техники. Правда, только после выхода и установления серьезного бизнеса для самой приставки. Как и машина **Sony**, **Dolphin** будет использовать в качестве носителя **DVD** (зал при оглашении этой информации разразился бурными овациями), тщательно защищенного от пиратского копирования. Представители **Nintendo** уверяют, что в случае с их приставкой проблема пиратства будет решена неким кардинальным способом. Интригующе...

Центральный графический чип для системы, как и предполагалось, разрабатывает калифорнийская компания **ARTX**. Чип будет работать на частоте 200 МГц и также производиться на заводах **IBM** по 0,18-микронной технологии.

На первый взгляд характеристики системы выглядят более впечатляющими, нежели

Сергей **АМИРДЖАНОВ** (amir@gameland.ru)

анонсированная **Sony** приставка, однако **Howard Lincoln** настаивает на расплывчатой формулировке о том, что новая машина **Nintendo** будет, как минимум, обладать аналогичной мощью с **PlayStation 2. Nintendo**, без всяких сомнений, сделала невероятно сильный ход. Имея за своей спиной поддержку таких гигантов, как **IBM** и **Matsushita**, да еще и косвенно поддерживаемая альянсом **Sega/Hitachi/NEC** (не секрет, что и **Dreamcast**, и **Dolphin** будут конкурировать с **PlayStation 2**, но почти совсем не будут конкурировать друг с другом), **Nintendo** имеет абсолютно все шансы вернуть себе лидирующую позицию на рынке игровых приставок. Тем не менее с прогнозами лучше пока подождать, слишком многое осталось еще под покровом тайны...

Dreamcast, который живет на крыше

Признаться, у нас не было никаких сомнений в том, что именно **Sega** станет на этот раз настоящей звездой выставки, в полный голос заявив о своих намерениях пройтись смерчем по американскому континенту. Действительно, позиции компании во время **E3** были на редкость сильны, стенд переполнен людьми, и все-таки чего-то не хватало. Возможно, на магазинных полках это не будет иметь значения, но на выставке отсутствие центрального проекта, ГЛАВНОЙ игры, было весьма и весьма заметно. Вместо того чтобы продолжить раскрутку **Sonic Adventure**, который за полгода с момента его выхода в Японии был лишь самую малость подправлен, компания решила сделать упор на количество представляемых проектов. В результате **Sega** собрала на **E3** вообще практически все игры, которые только могла отыскать в родной Японии, Америке или Европе и которые имели хотя бы минимальные шансы на появление на американских прилавках. Хотите знать, сколько игр было показано? 46 (сорок шесть)!!! От **Sonic Adventure, Sega Rally 2** и **Metropolis** до **Shenmue** и загадочного **Seaman**. При этом радость прессы и всего рынка была хитроумно выцарапана из официального опровержения искусно раздувавшихся слухов о том, что-де **Dreamcast** выйдет в Америке без встроенного модема, чем и объясняется невысокая цена приставки. Одним из главных ключей к успеху, по мнению представителей компании, должен был стать анонс совершенно бесплатной службы доступа к Интернет, который **Sega** запускает в сентябре, таким образом превращаясь в первого игрового гиганта, ставшего одновременно и провайдером национальных масштабов. Кстати, нечто подобное в сотрудничестве с крупными телекоммуникационными компаниями **Sega** готовит и в Европе, но пока не в России, к сожалению.

Рекламная активность компании начала всерьез проявлять себя с самого первого дня выставки. Любой посетитель **LA Convention Center** не мог не заметить огромный рекламный плакат **Dreamcast** на фасаде главного входа в выставочный комплекс. Вместе со знаменитыми уже зрачками в форме логотипа **Dreamcast Sega** представила также рекламный плакат с изображением логотипа приставки, выполненного в форме урагана, который надвигается на американские берега, а также снимок человеческого мозга со странной опухолью сами знаете какого вида. И хотя я лично не нахожу последнее удачным, надо отметить невероятно высокий класс рекламы, создаваемой для новой платформы. Походив чуть позже по игровым магазинам в Лос-Анджелесе, а также в Лас Вегасе, я пришел к выводу, что Америка уже готова к самой удачной премьере игровой платформы в истории. В каждом магазине можно заказать **Dreamcast**, оставив депозит около 10 долларов, любые игры. В списках будущих релизов игры на **Dreamcast** занимают больше места, чем проекты на всех других платформах. Почти в каждом магазине на телевизионном экране постоянно крутятся ролики из нескольких игр — **Virtua Fighter 3, Sonic Adventure, NFL Football** и **Geist Force**.

Из 46 представленных на **E3** проектов каждый занимал не более двух-трех экранов и зачастую делил место в небольшом киоске с еще одной игрой. Лишь **Sonic Adventure, Sega Rally 2, Soul Calibur** и **Shenmue** удостоились создания нескольких тематических зон на стенде. Как уже было отмечено, **Sonic** за последние полгода практически не изменился, а **Sega Rally** лишь полностью избавилась от проблем с легким торможением. На **E3** в игре не было заметно никаких признаков наличия новых трасс, автомобилей и прочих давно обещанных дополнений. Зато можно было играть по сети сразу вчетвером. Несмотря на то, что многопользовательскими гонками сейчас никого не удивишь, **Sega Rally 2** смотрится и играется в **Multiplayer** просто феноменально хорошо. **Soul Calibur**, уже произведший сенсацию на токийской игровой выставке, предстал перед американскими игроками в еще более совершенной форме, чем всего несколько месяцев назад в Токио. Очередная версия значится завершенной на 50%, и надо сказать, что **Namco**, вне всяких сомнений, относится к этому порту со всей серьезностью и пытается произвести на светсамую красивую драку. Быстрый, яркий и чрезвычайно захватывающий игровой процесс, безумные суперудары, выполняемые нажатием одной кнопки, характерные взрывы, модные персонажи, очень детализованные модели и приятные на вид, хотя еще явно недоработанные арены — все это позво-


Final Fantasy VIII


Final Fantasy VIII


Final Fantasy VIII



ЭКСПЕРТ: Сергей **АМИРДЖАНОВ** *(amir@gameland.ru)*

ляет нам увидеть в проекте еще один типично **Namco**'вский хит. А также, без сомнения, **Dreamcast** нужны. С **Shenmue** же **Sega** сыграла со всеми своими поклонниками очень злую шутку. Вместо того чтобы хотя бы продемонстрировать совершенно новый и впечатляющий видеоролик игры, компания попросту привезла из Японии несколько демо-версий, показывавшихся ранее на **Tokyo Game Show**, а также на выставке **Network Jungle II**. Привези она их все, это было бы замечательно. Однако по какой-то совершенно непонятной причине **Sega** решила продемонстрировать на **E3** несколько самых слабых и неинтересных демок, в одной из который от вас требовалось лишь нажатие нескольких кнопок в очень короткой **QTE**-битве, а во второй нужно было лишь немножко поиграть в дартс, покидав полигонные дротики в полигонную мишень. Помимо этого, компания привезла четыре демонстрации полигонных лиц героев игры, генерировавшихся в реальном времени на стандартном **Dreamcast'е**. Впечатляюще, чуть-чуть хуже, чем на **PlayStation II** (о которой речь пойдет чуть ниже), но все-таки ничего интересного. Вот вам и вся **Shenmue**. Если и возможно было произвести этой игрой плохое впечатление на американскую прессу, то оно, несомненно, было произведено. Без всяких сомнений, умышленно.

Resident Evil Nemesis

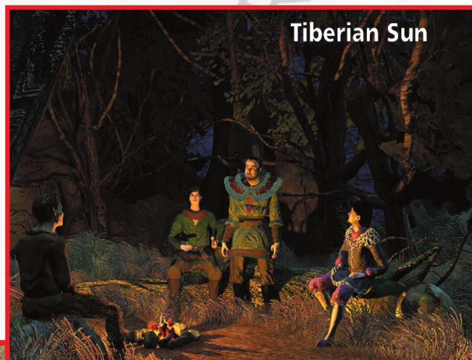
Является ли это знаком того, что раскручивать шедевр **Yu Suzuki** в Америке **Sega** намеревается отдельно и по-особому? Или же это значит, что игра вообще не появится в США в этом году? Скоро узнаем. А пока будем ждать пятого августа, когда **Shenmue Chapter One** появится на прилавках японских магазинов.

Сюрпризы от непредсказуемой Sony

Вот уж чего мы никак не могли ожидать от **Sony**, так это демонстрации на выставке чего-либо впечатляющего. Несмотря на, как всегда, огромное количество игр, большая часть из них никак не могла конкурировать даже с худшими представителями библиотеки **Dreamcast** и даже, представьте себе, **Nintendo**. Но, как выяснилось, вовсе не обязательно показывать хорошие игры, чтобы привлечь к себе внимание на **E3**. Чтобы заставить всех и каждого посетить свой стенд, **Sony** привела в действие свое секретное оружие. А именно **Next Generation PlayStation**, или **PlayStation II**, или **PSY**, кому как нравится. В центре своего стенда компания выстроила серебристую пирамиду, внутрь которой запрятала то, что можно с некоторой долей сомнения назвать технологией **PlayStation** нового поколения. На четырех огромных жидкокристаллических экранах, расположенных на каждой из граней этой пирамиды, и транслировались впервые для широкой публики все технологические демо-версии, которые **Sony** показывала 2 марта 1999 года во время презентации **PSY**. Тут был и бассейн с водой, похожей на жидкую ртуть, выливающейся и заливающейся обратно, и шикарный фейерверк, и знаменитая девочка из **Ridge Racer 4**, и детализированное лицо старика из **Final Fantasy: The Movie**. Отсутствовали по каким-то причинам лишь **Square**'вские демки **Final Fantasy VIII** и **Ehrgeiz II** и **Namco**'вская демка **Tekken**. Зато имелась демо-версия **Gran Turismo**, единственный играбельный продукт той презентации. Отстояв примерно получасовую очередь, любой журналист мог взять в руки стандартный **Dual Shock** и ощутить на себе все преимущества технологии **PlayStation** нового поколения. Разумеется, я не мог отказать себе в удовольствии попробовать **GT** в действии, в особенности после жуткой демо-версии **Gran Turismo 2** с размазанными на весь огромный экран полигонами, страшной палитрой и, увы, сломанным или неправильно функционирующим джойстиком. Таковы впечатления. Технология **PlayStation II** удивительна. Прежде всего тем, что созданный **Sony** графический процессор способен генерировать графику несколько иначе, чем это делают сейчас большинство графических акселераторов. Только поиграв в **GT** и потом посвятив солидное количество времени гонкам в **Daytona USA2** в одной из аркад Лас Вегаса, я понял, чего на самом деле не хватает портированным с **Model 3** на **Dreamcast** играм — им не хватает этого неповторимого графического вида с оригинальным освещением, оригинальными полигонными моделями, построенными из четырехугольников вместо треугольников, этих мягких цветовых переходов... Вид же правильно сделанных игр на **PlayStation II** будет кардинально отличаться от всего того, что мы привыкли видеть на приставках или **PC**. И даже на игровых автоматах. Железо новой **PlayStation** все еще не является оптимизированным. Для того чтобы получить на экране высокую скорость смены кадров и полностью исключить вероятность торможения, авторам демо-версии пришлось тратить полигоны лишь на изображение автомобиля. Что касается трассы, то она построена столь же примитивно, как и на оригинальной **PlayStation**, и фактически без изменений была скопирована из оригинального **GT**. Деревья из четырех полигонов, очень мало текстур, очень мало полигонов. Машины также в целом сделаны очень просто, в них насчитывается порядка 1500-2000 полигонов, но зато качество эффектов освещения, отражений, бликов просто невероятно. На автомобилях также используются алгоритмы кривых Безье, что и делает их вид столь сногсшибательным. Что касается производительности, то пока рано делать какие-либо выводы. В любом случае ни в одной из демо-версий с включенными эффектами планка производительности не выходила из лимита в 1 миллион полигонов в секунду. Говорите, 75? Ну так давайте скорее показывайте!


Dungeon Keeper 2


Dungeon Keeper 2


Tiberian Sun


Tiberian Sun

Помимо NGPS, стенд **Sony** базировался на экспозициях **Capcom** и любимых mascot'ах — **Crash Bandicoot'е** (который теперь появился в гонке на четырех игроков **Crash Team Racing**) и **Spyro**, являющемся звездой очередной игры, в которой дракон наконец-то научится плавать. А летать — наверное, в следующей серии. Что касается **Capcom**, то для этой компании, похоже, в отношении **PlayStation** нет никаких иллюзий. **PS** — это денежный мешок, который почему-то пристрастился к марке **Resident Evil**. Вот и получите, распроданные, летом (а за пределами Японии — осенью) **Dino Crisis**, а зимой сразу **Resident Evil Nemesis**, странный приквел/сиквел к **RE2**, а еще чуточку позже — **Resident Evil 3.** Добавьте к этому списку в уме **RE: Code Veronica** на **Dreamcast** примерно в тот же период и обязательный **RE** на **PlayStation II** ближе к концу следующего года. Ну что, страшно? Я лично уже записал на специальной бумажке все названия игр, платформы и даты выхода, чтобы, не дай Бог, не спутать, когда, что и где. Вам тоже настоятельно рекомендую.

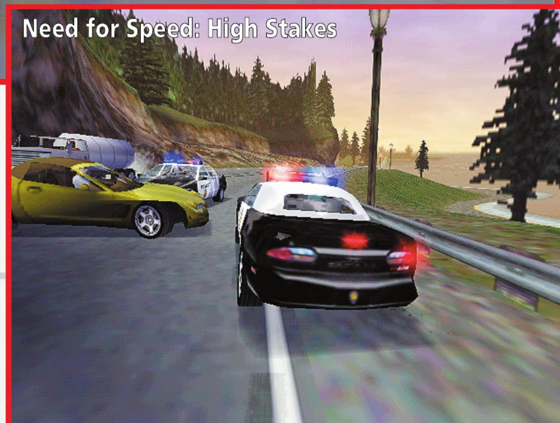
Electronic Arts: Численное превосходство

Даже в условиях довольно-таки неприятной истории с **Firaxis** и подозрительно тихого поведения в отношении **Lionhead**, о местонахождении ребят из которого представители компании не смогли сказать нам ни слова (Это отдельная история. У компании на выставке был свой собственный маленький стенд, который подозрительно опустел уже на второй день выставки. В совершенно буквальном смысле — остались только провода ;-) Так вот, при всех этих маловоодушевляющих событиях **Electronic Arts** в очередной раз показала, кто является ГЛАВНЫМ издательством. Компания представила порядка полусотни всевозможных игровых проектов на все платформы, кроме **Dreamcast** и **Gameboy**. Сложно определить, что же было самым интересным, но, пожалуй, пятерку лучших игр определить можно — это **Tiberian Sun, Ultima Ascension**, опять показанная лишь за закрытыми дверями, но


Sims

Сергей **АМИРДЖАНОВ** *(amir@gameland.ru)* : ЭКСПЕРТ


Need for Speed: High Stakes


Need for Speed: High Stakes

зато уже почти законченная, **Sims, Theme Park World** и **Dungeon Keeper 2.** Любой из этих проектов стал бы центральным на стенде любого другого издательства, и лишь у **EA** все они были лишь одними из многих. Тем-то она нас и подкупает. И количеством, и, к счастью, качеством. Каждой из этих игр мы посвятим отдельные заметки в следующем номере «Страны Игр», а что касается игр от **Westwood**, то вы можете рассчитывать увидеть репортаж прямо из святая святых, офиса **Westwood Studios** в Лас Вегасе, самом странном городе планеты. А ведь это еще совсем не все. **System Shock 2** поразил нас своей глубиной, продуманностью и невероятной сложностью ролевой системы. В **Need for Speed: High Stakes EA** опять поднимает планку графического оформления гонок на **PC**. Спортивная линейка, расширенная пока сверхзасекреченным проектом официально лицензированных гонок Формулы 1, выглядит, как никогда, хорошо, в особенности **NBA Live 2000,** который традиционно придержали за стенкой. **Nox** от **Westwood**, доставшийся компании от разваливавшейся студии **Virgin**, оказался невероятно многообещающим проектом, способным реально конкурировать с **Diablo II**. Милые и чрезвычайно интересные гонки на маленьких игрушечных машинках **Hot Wheels** отлично дополнили слишком серьезный игровой набор. Впервые показанный публике **Tomorrow Never Dies** на **PlayStation** как в графическом, так и в игровом плане следует проторенной дорожкой **Syphon Filter** и отчасти **Metal Gear Solid**, но обещает быть много более разнообразным и сохранить атмосферу фильма. Жаль лишь, что в погоне за количеством объектов, текстур и полигонов разработчики решили работать на низком разрешении, в результате чего на больших телевизорах (а именно на таких издательства и показывают свои игры) **Tomorrow Never Dies** выглядит не слишком изящно. Вот уже второй год подряд **EA** умудряется четко показать, что компания не намерена снижать темпов, и показывает абсолютно лучший набор игр на всей выставке. Конечно, некоторые проекты впечатлили нас капельку больше, но общее впечатление не оставляет никаких сомнений в том, что именно **EA** в этом году вновь будет выше всех.

Theme Park World







Ритуальный F.A.K.K.

Как вы, наверное, уже заметили, наш журнал неравнодушен к **Ritual Entertainment**. Кстати, вовсе не потому, что наша дружба с дизайнерами этой компании привела к появлению нашего издания на одном из уровней культовой игры **Sin**. А просто потому, что дизайнеры эти делают совершенно великолепные и отвязные игрушки. После завершения работы над **Sin Levelord & Co** не сидели сложа руки, а напряженно выдумывали новый проект, создаваемый по лицензии популярного в Америке журнала **Heavy Metal**. Создаваемый сейчас новый анимационный фильм, созданный во Вселенной **Heavy Metal** и названный **F.A.K.K. 2,** послужил исходной точной для **Ritual** в создании своей новой игры. Получив всего за восемь недель до **E3** полностью завершенный в графической части движок **Quake3Arena**, команда из **Ritual** за это время умудрилась сотворить из него несколько самых впечатляющих уровней из всех, что мы когда-либо видели в компьютерных играх как с точки зрения графики, так и дизайна. Игра уже выглядит много лучше, чем самые красивые скриншоты из **Quake 3,** а уж как играется! Главная героиня — сексапильная и невероятно агрессивная красотка — расправляется с огромными бандами харизматичных монстров, легко отсекает головы здоровенных громил и путешествует по всевозможным дико выглядящим территориям. Игра относится к классу «только для взрослых» и даже вполне может быть запрещена в некоторых странах, таких как Германия. Что касается России, то ее наверняка ждет громкий успех. Все подробности и эксклюзивные скриншоты — в следующем номере.


Nox


Nox

Выставка закончилась. Но то, что вы увидели — лишь малая часть тех событий, свидетелями которых мы стали за эти три долгих коротких дня. Через две недели мы вернемся с десятками историй, эксклюзивных материалов, скриншотов и репортажей. Мы были и будем первыми, кто рассказывает вам обо всех важнейших событиях в игровой индустрии!

СИ-РЕПОРТАЖ

Маленькие радости Unreal

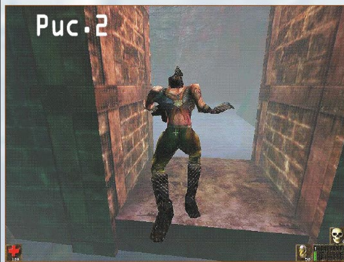


Для чего нужны коды

Изобретение специальных команд (кодов) для компьютерных игр, безусловно, есть величайшее изобретение человечества, достойное встать в один ряд с такими его достижениями, как изобретение атомной бомбы, пороха или открытие Америки. Используя коды, любой человек отныне мог почувствовать себя настоящим хакером. Вы только представьте себе, дорогие читатели, скольких поклонников приобрела, к примеру, замечательная игра Quake одним лишь тем, что, в отличие от своих предшественников, да и некоторых последующих игр своего жанра, имела консоль, специально предназначенную для набора того, что в народе именуется «кодами» или «читами», вкупе с развитой системой этих самых кодов, наиболее часто употребляемые из которых имели интуитивно понятные и поэтому легко запоминающиеся названия (God, Noclip, Give). Но, как и всякое по-настоящему великое изобретение, коды не смогли избежать злоупотребления ими. Ведь любой, даже очень хороший порох можно использовать как для безобидной охоты на кроликов, так и для убийства себе подобных. Появились лже-геймеры, проламывающиеся сквозь самые сложные игры за один вечер в God-е или Noclip-е, а потом еще и имеющие наглость утверждать, что они эти игры «прошли»! И не ведают эти несчастные, что с кодами игры не «проходят»; с кодами их лишь поверхностно «просматривают». В большинстве своем это наркоманы, конченные люди, которые никогда уже не смогут ощутить истинного кайфа от настоящей, честной и опасной игры. То суррогатное «удовольствие», что, как утверждают эти жалкие личности, получают они, тоннами превращая в мясо табуны беззащитных перед их божественностью монстров, сродни тому извращенному «удовольствию», что получает человек, смотрящий со стороны на то, как играет кто-то другой. Да, игра с кодами именно и есть ничуть не более чем подглядывание сквозь замочную скважину. Потому что нет ничего столь же важного в 3D-шутерном геймплее, как доходящее до реальности, до мурашек по спине ощущение опасности, ощущение бренности собственного бытия, ощущение близкой и настоящей смерти. Твоей смерти. И я искренне надеюсь, что этот номер журнала держит в руках настоящий боец, не боящийся крови, грязи и смерти. Если же это не так, и взирающие сейчас на мою статью глаза принадлежат существу куда менее достойному, трусливому любителю кодов... Ааа!!! Держите меня!!! Ща будет море крови!!!

Так для чего же все-таки нужны коды, если с ними нельзя играть в полном смысле этого слова? Чем же они так ценны? Мы рассмотрим этот вопрос на примере знаменитой игры Unreal.


Рис.1


Рис.2

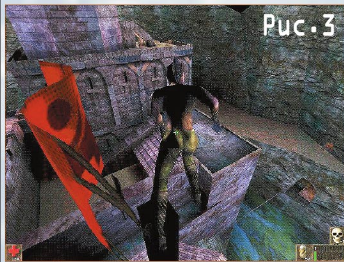
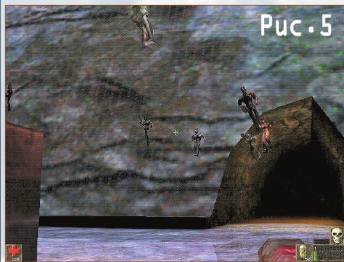
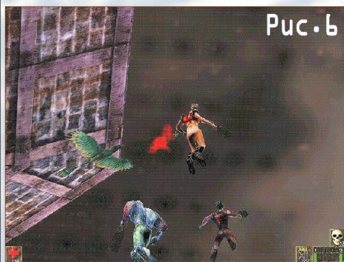

Рис.3


Рис.4


Рис.5


Рис.6

Ну отчего люди не летают, как птицы?

Предупреждение. Все, что написано далее в этом параграфе, предназначено для своего рода эстетов-извращенцев. Для людей, умеющих и не боящихся в редкие минуты отдыха от ратных дел смеяться, смеяться и даже издеваться как над собой, так и над своими любимейшими играми. Мрачных личностей с отсутствующими чувством юмора и цинизма просьба не беспокоиться. Все, я предупредил. Кто не спрятался — я не виноват. Ну, а теперь — к делу.

Всем известна заставка **Unreal**, ее своеобразная визитная карточка: полет вокруг замка (Рис.1). А известно ли читателю, что заставка эта является с точки зрения программы **Unreal** в точности таким же уровнем, как и все остальные? Называется этот уровень просто **Unreal**, и, как и все прочие уровни игры, может быть запущен прямо из **Windows** двойным щелчком мыши на соответствующем файле (**Unreal.unr**) или же из самой игры консольными командами **switchlevel Unreal**, switchcooplevel **Unreal** или **open Unreal**. Впрочем, уровень **Unreal** имеет все же одну важную особенность, отличающую его от большинства других уровней: игрок на нем принужден летать. Неведомая сила тащит игрока по раз и навсегда заданному маршруту, поворачивая и наклоняя его в разные стороны в соответствии с замыслом разработчиков из фирмы **Epic Megagames**. В том, что вокруг замка летает именно сам игрок, а не некая камера, проецирующая изображение на ваш монитор, легко убедиться, набрав на консоли команду **BehindView 1** (Рис.2), после чего вы можете любоваться собственным летящим телом со стороны, в так называемом «виде от третьего лица» (возвращение в вид от первого лица производится командой **BehindView 0**). Первое, что приходит в голову после осознания реальности как уровня **Unreal**, так и собственного присутствия на нем во плоти — это победить по этому уровню. Для чего необходимо избавиться от колдовских чар, повинуясь воле которых вы обречены наматывать круги вокруг замка. И разрушаются эти чары до смешного просто: достаточно набрать на консоли известную команду **Walk** — и вы совершаете свободное падение с высоты птичьего полета. Чтобы не разбиться насмерть, вы можете набирать **Walk**, находясь на небольшой высоте, либо предварительно давать команду God, гарантированно и радикально избавляющую от всяческих неожиданностей и проблем подобного рода. Второй вариант: вы можете набрать команду **Ghost** (это аналог **Quake-овского Noclip-a**, возвращение из режимов **Ghost** и **Fly** как раз и делается командой **Walk**), после чего проследовать сквозь воздух, скалы и стены куда вам заблагорассудится, хоть на верхушку флагштока, что на башне (Рис.3). Обретение возможности ходить производится, как мы уже говорили, командой **Walk**. Между прочим, попробуйте, находясь в режиме **Ghost** или **Fly**, переключиться в задний вид командой **BehindView 1.** Настоятельно рекомендую, но только если вы играете в женском скине (Рис.4). Во всяком случае, лично я нахожу данное зрелище довольно эротичным.

Исследуя уровень **Unreal**, вы скоро обнаружите, что он не вполне подобен уровню **NaliCastle**. Сходство между этими двумя уровнями чисто внешнее. Во-первых, на **NaliCastle** нет зеркальной дорожки. Во-вторых, вода на **Unreal** является простой декорацией, в чем быстро убеждаешься после первой же попытки приводнения, имеющей для игрока, как правило, летальный исход (если он, конечно, был в этот момент не в **God-e**). В-третьих, подавляющее большинство помещений в замке на уровне **NaliCastle** напрочь отсутствует в соответствующем ему замке на уровне **Unreal**. Это и понятно: заставка, она хоть и уровень, но уровень все же ущербный. Ну и, в-четвертых, вы вновь можете впасть во власть летательной болезни, стоит вам лишь, будучи в нормальном состоянии (не в **Ghost-e** и не в **Fly-e**), как-либо попасть на трассу полета. Скажем, пройти в конец зеркальной дорожки. Более изврашенный способ заключается в том, чтобы упасть откуда-нибудь на эту трассу, бросившись, к примеру, со стены. Вас немедленно и бережно подхватит, развернет лицом в нужном направлении, и вы вновь окажетесь одиноким летуном, в тысячный раз совершающим свой полет по раз и навсегда установленному маршруту.

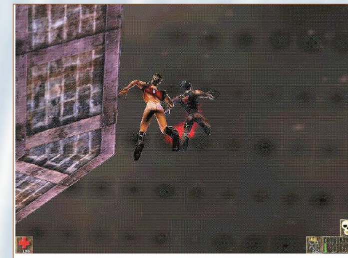
Долго забавляться подобным образом, однако, нельзя. Все эти приколы надоедают довольно быстро. Можно, конечно, нарожать себе разного оружия (команда **Summon <название оружия>**) и предать с его помощью смерти единственное, кроме вас, разумное существо на уровне — Нали, бродящего по одной из верхних площадок замка. Можно поупражняться в меткости и попытаться перестрелять птиц. Отсутствие привычного прицела и присутствие внизу и слева многочисленных логотипов несколько осложняют эту задачу, но отнюдь не делают ее невозможной. Можно также нарожать, помимо оружия, еще и некоторое количество монстров и устроить небольшое сафари. Но в итоге на вас неотвратимо навалится скука. Самое время сделать очередной шаг.

Пробовали ли вы когда-нибудь, дорогие читатели, пользоваться командами **SwitchLevel**, **SwitchCoopLevel** и **Open**, находясь в состоянии борьбы с ботами? А зря. Потому что данное действие имеет своим результатом превращение любого сингл-уровня в уровень для **Deathmatch**! Боты переносятся на выбранный вами уровень вместе с вами, где и продолжают заниматься на новом месте своим любимым делом — убийством всего живого со всем свойственным им в этом деле энтузиазмом. Превращение сингл-уровня в **DeathMatch-уровень** носит полный и окончательный характер: все атрибуты **DeathMatch** (респауны, статистика, сообщения, возобновляющееся оружие, амуниция и предметы) налицо. Беда заключается в том, что эти нововявленные **Deathmatch-уровни** обладают только одним местом респауна — местом появления на них игрока в сингле, вследствие чего нормальная игра с ботами на этих уровнях невозможна. Боты не отходят от места своего рождения дальше чем на несколько шагов, устраивая вокруг него жуткую мясорубку при помощи **Dispersion Pistol-ов**, что выглядит одновременно и смешно, и жалко.

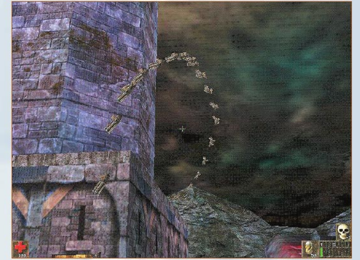
Совсем другое дело, если вы перенесетесь вместе с ботами на уже известный нам уровень **Unreal**. Смею вас уверить: результат превзойдет все ваши ожидания.

После набора на консоли соответствующей команды, сопровожденного нажатием клавиши **Enter**, вы обнаруживаете себя в до чертиков знакомом состоянии полета вокруг замка. Впрочем, что это у вас там торчит в нижней части экрана? Да это же наш старый знакомый: **Dispersion Pistol**!!! И куда подевались многочисленные логотипы? И что это за звуки раздаются у вас за спиной? Хотите оглянуться? Нет проблем! Все методы вам уже известны: **Walk** да **Ghost**. И когда вы выйдете из состояния полета, то увидите, наконец, ЭТО. А ОНО того, право же, стоит (Рис.5)!

Когда ваш покорный слуга впервые проделал вышеперечисленные действия и с удивлением обнаружил себя вожаком стаи летающих ботов, то посредством команды **Ghost** сложил с себя эту, безусловно, весьма почетную, но столь же обременительную обязанность, родил снайперскую винтовку, посредством команды **Allammo** увеличил количество патронов в ней до 999-ти, после чего, плача от счастья, в течение более чем двух часов отстреливал обреченно летающим вокруг замка ботам головы (Рис.6). Нет-нет, человек я вовсе не кровожадный и не люблю убивать беззащитных; просто-напросто, когда в небе надо мной начинают летать боты, во мне пробуждается первобытный инстинкт охотника. Повинуясь этому инстинкту, мой далекий одетый в звериные шкуры предок с гиканьем гонялся с дубиною за кроликами. Я — человек, безнадежно испорченный цивилизацией и потому предпочитающий этому в высшей степени интересному развлечению занятие не менее увлекательное: стрельбу по воспарившим над землею ботам. Ах! Как трогательно они прогибают спинки, когда в них попадают пули! Прочувствуйте их боль, друзья, насладитесь вместе со мной этой необычной охотой!



Никто не мешает вам, между прочим, предоставить ботам некоторые шансы. Пролетите разочек по трассе, рождая по пути всевозможное оружие. То-то будет ботам радость! В зависимости от ваших установок для **BotMatch**, а именно от того, установлено у вас **WeaponStay** — **True** или же **False**, развешенное по трассе полета оружие будет либо висеть на ней постоянно, либо появляться там периодически. Смешно, но вооруженные таким образом боты действительно могут попытаться вас убить, и далеко не всегда эти попытки будут заканчиваться неудачей! Здесь уместно сказать несколько слов о парочке связанных с летающими ботами глюках. Во-первых, боты могут останавливаться в своем движении по трассе, после чего свободно поворачиваться в сторону своей цели и стрелять в нее, деловито перебирая при этом ножками. Эту ботовскую способность следует, по всей видимости, отнести к разряду паранормальных, ибо здесь они с легкостью делают то, для чего даже вам, **Homo Sapiens**, пришлось прибегать к помощи кодов. Во-вторых, в ходе вашей стрельбы по ним некоторые боты по не вполне понятным причинам иногда оказываются погруженными по плечи в землю. Погибают окопавшиеся боты тем не менее всегда на поверхности: выстрел, к примеру, из **Rifle** буквально выдергивает их из земли. Смотрится здорово! Собственно, это и есть два возможных состояния, из которых боты только и могут реально в вас и друг в друга стрелять; в состоянии же «нормального» полета по трассе они лишь пассивно собирают развешенное вами оружие и ничего и никому сделать не могут, находясь при этом в некоем подобии транса. Очень трогательно смотрится закопанный или

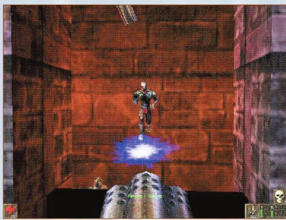














неподвижно висящий в воздухе бот, часами обреченно пытающийся попасть из какого-нибудь **Dispersion Pistol-a** или **Stinger-a** в своего стремительно несущегося в небе собрата.

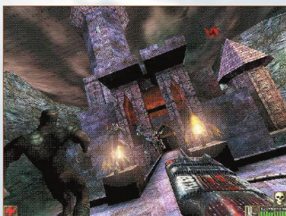
Предлагаю вашему вниманию, дорогие





читатели, и еще одно связанное с летающими ботами утонченное развлечение. Оставьте на время полюбившееся уже вам, как я искренне надеюсь, амплуа охотника на уток и уподобьтесь заходящему в хвост своей цели истребителю, пристроившись в арьергарде стаи ботов. Вот они, прямо перед вами — их спины, столь соблазнительные своей близостью и беззащитностью! Но поскольку в состоянии нормального полета вы можете лишь давить на курок, но





не поворачиваться, попасть в эти спины весьма и весьма нелегко. Поэкспериментируйте с разным оружием. Можно бить их залпом из **Eightball-a**, стреляя в близкие стены. Приблизительно так же можно попытаться использовать против летающих человечков **FlakCannon** и **GESBioRifle**. Можно изловчиться и попасть непосредственно в них из **ASMD**, стреляя альтернативным способом. Остальное же оружие, к сожалению, оказывается тут малоэффективным.

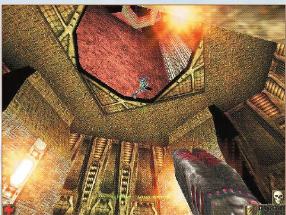
Есть в игре **Unreal** и еще один уровень, где можно летать. Не догадываетесь, как он называется? Правильно: **EndGame**! Да, выход космического корабля на орбиту — это тоже уровень, а никакое не кино, как многие наивно полагают. В том, что это так, а не иначе, можно, как и ранее, убедиться при помощи команды **BehindView 1**, раскрывающей ваше доселе незримое здесь присутствие во всей его красе. Выход в открытый космос бок о бок с футурис-

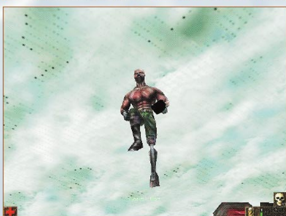


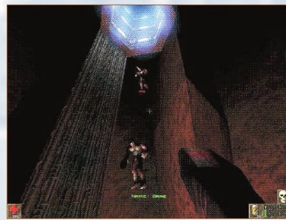
тическим **Skaarj-евским** кораблем представляет собой совершенно удивительное зрелище! Рекомендую, между прочим, исследовать уровень **EndGame** в **Ghost-e**. Вы наверняка захотите в научных целях попытаться упасть с орбиты на поверхность планеты. Спешу вас разочаровать: облака являются для этого непреодолимым препятствием. Не верьте глазам своим: они тверды, как камень, и о них ничего не стоит разбиться. Не желаете ли прогуляться по облачному покрову планеты? Уровень вообще имеет довольно интересную структуру и состоит из трех изолированных частей. Я не буду их описывать, поскольку вы можете и сами без особого труда их обнаружить.

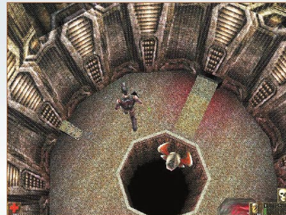
Насытившись по прошествии некоторого времени всем этим красивым ракетно-космическим маразмом, вы наверняка захотите скрасить свое одиночество уже известным нам способом (**Switchlevel EndGame**, **SwitchCoopLevel EndGame**, или **Open EndGame**). И будете совершенно правы. Впрочем, прежде чем отдать заветную команду, постарайтесь хотя бы немного приготовить себя. Пристегните ремни и покрепче ухватитесь за подлокотники, ибо вознесение в открытый космос ботов силою мысли разработчиков игры — зрелище для настоящих мужчин! Боты, аки восседающие на



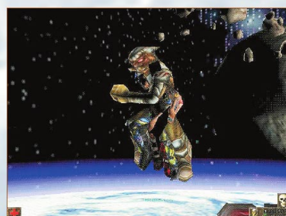




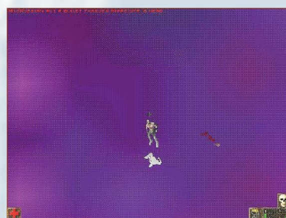


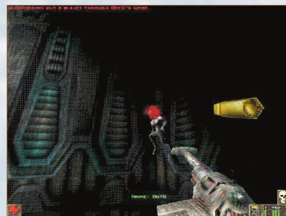


метлах ведьмаки, наперегонки с космическим кораблем спешат побыстрее пронестись сквозь трубы, кольца, извилистые коридоры, пронзить своими легко одетыми телами атмосферу и навеки упокоиться, наконец, на орбите, слившись в конечной точке своего пути в некую единую многоголовую и многорукую массу. Думаю, вы знаете, что надо делать дальше. Здесь мы видим



отличие уровня **EndGame** от уровня **Unreal**: если на втором движение по трассе полета является циклическим и никогда не завершающимся, то на первом у пути ботов к звездам есть начало и конец. И посему, чтобы наслаждаться незабываемым зрелищем вновь и вновь, вам просто необходимо время от времени этих самых ботов убивать. Посему отбросьте от себя прочь угрызения совести (если таковые вас еще мучают), ибо убийство ботов на уровне **EndGame** продиктовано суровой жизненной необходимостью, а отнюдь не кровожадностью вашего характера! Можно встать на облака и снимать человечков с орбиты из все той же снайперки, а можно встречать их во всеоружии и где-нибудь в середине пути. Это уже дело вкуса. Для очистки совести, да и чисто из эстетических соображений, можно вооружить ботов тем же самым способом, что и ранее: развесив по трассе оружие. Пулеметы на орбите — это тоже зрелище не для слабонервных (Рис.7-9)! Да и звездные войны, которые устроят между собой обрадованные вашей щедростью боты, выглядят довольно привлекательно.





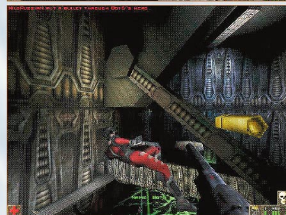
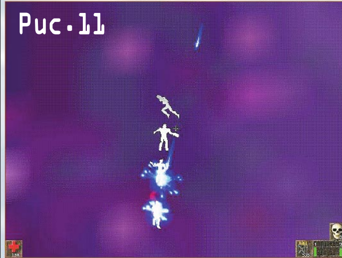


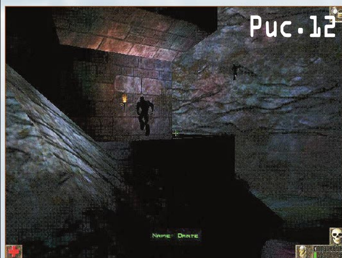

Рис.7

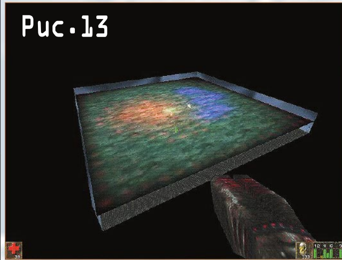

Рис.8


Рис.9


Рис.10


Рис.11


Рис.12


Рис.13

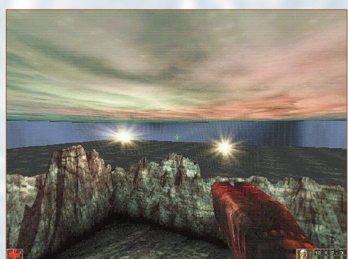
Специально для тех (Рис. 10-11), кто поставил себе патч 220 (если вы все еще не сделали этого, то обязательно сделайте!). Как известно, данный патч хотя и привел, наконец, сетевой код **Unreal-а** в безупречное состояние, в то же время принес с собой и массу новых глюков, ранним версиям **Unreal-а** не известных. Одним из них является самопроизвольная установка значения **Timelimit** в **BotMatch** на одну минуту. В нашем случае это означает, что издевательства над ботами на уровнях **Unreal** и **EndGame** будут продолжатся в течение всего лишь одной минуты, после чего для **BotMatch** (а что же по-вашему это было?) автоматически будет загружен некий **DM-уровень** из списка в **ini-файле**. Не стоит, однако, ради удовольствия всласть пострелять по летающим ботам сносить версию 220 и ставить более раннюю. Это вандализм, путь разрушения. Мы же с вами, господа, творцы и мы пойдем другим путем. Путем созидания, сотворения того, чего не было ранее. Итак, для преодоления данной проблемы достаточно переименовать файлы **Unreal.unr** и **EndGame.unr**, что лежат в директории **Unreal/maps**, в файлы **DmUnreal.unr** и **DmEndGame.unr** соответственно, запустить игру и пойти играть в **Botmatch** (вы уже запомнили, как называется наше развлечение?) на новоявленные **DM-уровни DmUnreal** и **DmEndGame**! Только не забудьте поставить **Timelimit** побольше или, еще лучше, убрать его совсем. Как сказал поэт, «Эта музыка будет вечной, если я заменю батарейки».

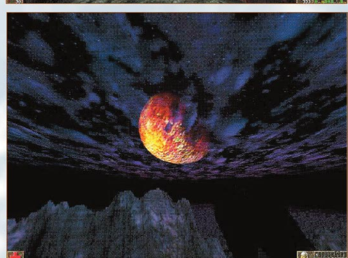
И, наконец, раз уж у нас зашла речь о переименовании уровней, могу порекомендовать переименовать файлы **Unreal.unr** и **EndGame.unr** не в файлы **DmUnreal.unr** и **DmEndGame.unr**, а в файлы **DKUnreal.unr** и **DKEndGame. unr** соответственно, и «играть» затем с ботами на новоявленных **DK-уровнях** в **DarkMatch**. Чем отличается **DarkMatch** от **DeathMatch**? Только тем, что в **DarkMatch** игрока или бота при рождении, помимо **Dispersion Pistol**, снабжают еще и большим-большим фонарем. И если игроки могут по собственному желанию эти фонари выключать и включать, то «офонаревшие» боты держат их всегда включенными. В темных же местах уровней **DkUnreal** и **DkEndGame** летающие боты создают порою своими фонариками довольно забавные световые эффекты. (Рис. 12)

Небеса обетованные

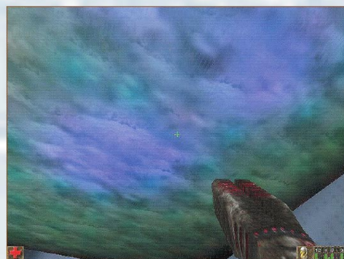
Видели ли вы, господа, **Unreal-овское** небо? Если вы играли в glide-версию, то можете смело давать на этот вопрос положительный ответ. А вот видели ли вы **Unreal-овское** небо изнутри? Трогали ли руками звезды, окунались ли лицом в луны и солнца, переступали ли через горные хребты? Что-что? Ах, о чем это я? Минуту терпения, господа. Сейчас вы все узнаете.

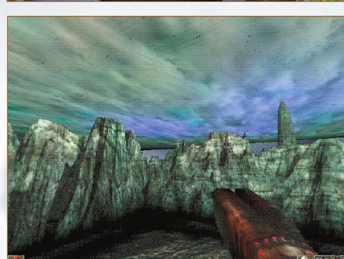
Небо в **Unreal** строится весьма необычно. На каждом уровне, где вы можете видеть небо, существует небольшая прямоугольная «коробочка» (Рис. 13). Кажется, называется она **SkyBox**. Солнца, луны, облака, даже формирующие линию горизонта горы — все, так или

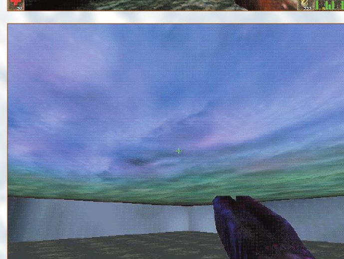




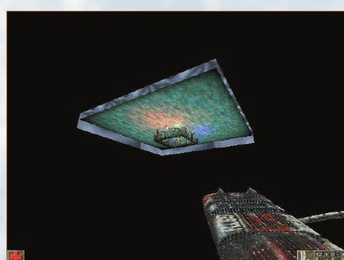
иначе имеющее отношение к небу, заключено в этой коробочке. Ну и, конечно же, самое удивительное **Unreal-овское** небо. **Epic Games** честно делали свою игру: **SkyBox** есть абсолютно на каждом **Unreal-овском** уровне, на котором есть хоть какое-нибудь небо. Даже если небо это — совсем небольшой пятачок, ко-







торый можно увидеть лишь из одной-единственной комнаты на уровне через единственную имеющуюся там форточку! Чтобы найти «коробочку», вам необходимо посредством соответствующей консольной команды войти в режим **Ghost**, проследовать подальше за пределы уровня и оглянуться. Если ничего интересного, кроме покинутого уровня, вы не видите, это может означать лишь одно из двух: либо вы отлетели все же недостаточно далеко, либо уровень оказался между вами и **SkyBox-ом**, закрыв последний своей широкой скалистой грудью. Следовательно, вам необходимо либо отлететь от уровня еще дальше, либо полетать туда-сюда, подняться вверх, опуститься вниз, попытаться облететь вокруг уровня и т.п. Рано или поздно, вы неизбежно обнаружите ЭТО. Летите туда, расправив крылья! Спешите

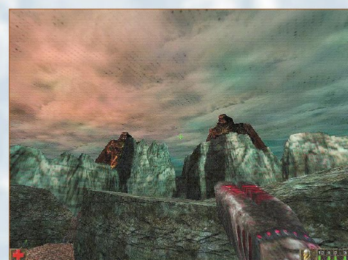


насладиться зрелищем, подобного которому, я уверен, вы еще нигде и никогда не имели возможности видеть! Находясь в «коробочке», вы откроете для себя массу интересных вещей, касающихся технологии создания программой **Unreal** на своих уровнях небес вообще и их отдельных составляющих в частности. Солнца и луны у нас, оказывается, абсолютно плоские. Но, черт возьми, разве возможно было это предположить, когда вы любовались ими, находясь на самом уровне? Полная иллюзия объема! Кроме того, против ожидания, они висят в пространстве совершенно отдельно от собственно, так сказать, неба. Что также совершенно незаметно с уровня. И, наконец, горы. То, что и они плоские, вы, положим, знали всегда, а вот то, что они окружают собою небольшую ямку, предназначенную для огромных размеров уровня, безусловно, стало для вас откровением. Посредством некоего хитрого алгоритма данная коробочка раздувается до размеров уровня и «надевается» на него, отчего у последнего и появляются все вышеперечисленные небесные атрибуты вкупе с самим небом. Следует заметить, что практически к каждому **Unreal-овскому** уровню почему-то прилагаются два почти одинаковых **SkyBox-а**, из которых в образовании небес участвует лишь один; на вторую же «коробочку» можно вовсе не обращать внимания. Побродив по небесам, вдоволь поохав и пофотографировав на память местные красоты, через некоторое время вы, наверное, решите все же вернуться на уровень. С небес, так сказать, на грешную землю. Не спешите! Вы еще даже не начали веселиться!

Как вы думаете, дорогой читатель, что увидит находящийся на уровне человек, если в прилагающемся к этому уровню **SkyBox-е** заведется какая-нибудь живность? Ну хотя бы какой-нибудь **Skaarj**? А, начинаете понимать? Ну тогда, засучив рукава, с песней — за дело!

Unreal-овская команда **Summon** в умелых руках оказывается инструментом весьма мощным. С ее помощью можно создавать не только любое оружие и любой инвентарь, но и любых монстров, **Nali**, больших и малых коров-кенгуру и массу совсем уж экзотических вещей, скажем, ракету **WarLorda** (**Summon WarlordRocket**), вентилятор (**Summon Fan2**), извивающиеся обрывки кабеля (**Summon Wire**), деревянные щепки (**Summon WoodFragments**), всевозможные сосуды (например, **Summon Urn**) и многое-многое другое. В первую очередь нас сейчас будут интересовать монстры. Подчеркиваю еще раз: в любой версии **Unreal**, начиная с самых ранних полноценных, командой **Summon** можно создать ЛЮБОГО монстра. Дело в том, что на этот счет до сих пор существует довольно широко распространенное заблуждение. Многие исследователи почему-то так и не додумались попытаться создавать **Queen**, **Titan-а** и **Gasbag** в режиме **Ghost**, из чего сделали вывод о принципиальной невозможности их создания. Что странно, ибо попытаться включить **Ghost** — это первое, что приходит в голову после нескольких безуспешных попыток сотворить членов вышеупомянутой троицы из «нормального» состояния. Остальные монстры в игре никаких проблем с появлением на свет не испытывают.

Итак, находясь в **SkyBox-е**, выберите позицию, напишите на консоли заклинание **Summon <нужный вам монстр>**, после чего



нажмите **Enter** и летите на уровень любоваться зрелищем. В процессе заселения небес очень полезно, оказывается, пользоваться консольной командой **Playersonly**. Данная команда отключает течение времени в мире игры для всех объектов, кроме игрока, т.е. вас, и вы можете использовать ее просто для того, чтобы все не задвигалось раньше срока. Если что-то не в порядке, возвращайтесь в **SkyBox**, исправляйте и вновь идите на уровень любоваться небесными знамениями. А сказать, что они достойны того, чтобы быть увиденными, значит, не сказать вообще ничего. Даже буйная



фантазия Рождера Желязны не рождала доселе подобных апокалипсических образов! **Skaarj**, возвышающийся выше самых высоких гор. **Titan** с наполовину ушедшим за облака туловищем. Не просто гигантский, но космических размеров **Warlord**, находящийся не перед, а **ЗА** (заметьте, ЗА!) солнцем! Вы хоть отдаленно можете представить себе, сколько световых лет должно умещаться в размахе его крыльев?!! В ужасе падайте на колени и долго и истово молитесь: ЭТО существо достойно поклонения! Может, не заметит и оставит жить: вы же такой мааааленький! Медитирующий в позе лотоса в небесах **Nali** — зрелище, достойное кисти Сальвадора Дали. И все это сотворено вами и, притом, за какие-нибудь минуты! Что же может удержать ТЕПЕРЬ бурный полет вашей фантазии? Творите! Творите новые вселенные консольными заклинаниями! Срочно высвобождайте на жестком диске место, оно вам понадобится, и начинайте заниматься производством скринов и сохранялок. Удачи вам и творческого вдохновения!

Вы можете, между прочим, устроить на небесах «битву богов», а затем со смешанным чувством жестокого наслаждения и религиозного трепета наблюдать за ней с уровня. Остановите время командой **Playersonly**. Затем родите в **SkyBox-е Titan-а**, а по близости от него -нескольких **Warlord-ов**. Наберите на консоли заклинание всех заклинаний **God**, после чего, встав в центр группы монстров, отпустите время (опять **Playersonly**). Это необходимо для того чтобы запустить битву, ибо монстры в игре реагируют на игрока куда более эмоционально, чем на других монстров, даже глубоко чуждых им по крови. После того как первые камни будут брошены, первые ракеты выпущены, а первые оплеухи обрушены на вашу голову, немедленно вновь замораживайте время и летите на уровень, где располагайтесь поудобнее и отпускайте время, на сей раз уже окончательно. От взрывов по всему небу полыхают зарницы, а прожорливые гигантские мухи слетаются на еще теплые трупы. Впрочем, никто не мешает вам периодически останавливать время для заснятия на скриншоты особо привлекательных моментов небесной войны, для самоподдерживающегося течения которой вашего присутствия в небесных сферах уже не требуется: монстры в **Unreal** ребята серьезные и свое дело делают хорошо. Тем не менее, если по тем или иным причинам в определенный момент битва все же затихнет, вы можете вновь появиться на небесах. Ваше появление уже само по себе произведет среди оставшихся там монстров фурор, кроме того, вы можете подкинуть (с **Playersonly** или без, как вам больше нравится) на небеса и некоторое количество свежих монстров. Разумеется, агрессивные **Unreal-овские** небожители совершенно необязательно должны являться исключительно **Warlord-ами** или **Titan-ами**. Рождайте кого хотите, хоть рыб (**Summon DevilFish**)! Мало того, в небесах вы можете создавать не только монстров. Некоторое оружие (**ASMD, Eightball, RazorJack**), боеприпасы (**FlakBox, Eightball..., RifleRound, ASMDCore**), а равно предметы инвентаря (**ShieldBelt, SuperHealth**, даже **Armor, KevlarSuit** и **Suit**), будучи повешенными в небе и раздутыми до исполинских размеров, представляют собой довольно внушительное зрелище, напоминая футуристические звездные корабли и вообще кадры из фильмов о пришельцах. Следует учитывать и активно использовать то обстоятельство, что, если в момент создания того или иного предмета ваш взгляд был направлен «под углом к горизонту» вверх или вниз, то в точности под таким же углом по отношению к горизонту окажется ориентированной и плоскость созданного предмета. То же относится и к летящим снарядам, испускаемым некоторым оружием. Симпатично смотрятся, на мой взгляд, замороженные командой **Playersonly** ракета от вашего **Eightball-а**, размером с дом, ракета **Warlord-а**, напоминающая баллистическую (кстати, на ней написано циничное английское слово **PeaceMaker**), звездочка от **RazorJack**, выстрел из проапгрейденного **Dispersion Pistol**, да мало ли еще что! Не ставьте своей фантазии искусственных преград! Творите, и творите свободно! И да будет Бог вам в помощь!

Думаю, **дорогие читатели, на ближайшее время я уже загрузил вас работой. Хотелось бы верить, что на примере Unreal-а мне удалось хоть в какой-то мере проиллюстрировать, для чего в действительности существуют коды и, главное, консольные команды в различных играх и для чего всем уважающим себя людям их необходимо использовать. Так не пытайтесь же «играть» в God и Ghost! Не оскверняйте эти великой магической силы заклинания кровью беззащитных жертв, пролившейся с их использованием! Геймеры! Будьте достойны вашего славного имени, и небеса будут благосклонны к вам.**

CU-X-Files

Наследие X-Com

Abomination: The Nemesis Project

Платформа: PC
Жанр: Strategy/Squad Combat
Издатель: Eidos **Разработчик: Hothouse Creations** Онлайн: www.eidos.com
Дата выхода: осень 1999

Gorky 17 (Odium)

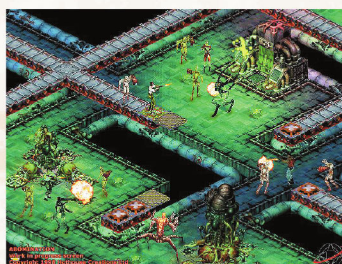
Платформа: PC **Жанр: Squad Combat/RPG**
Издатель: Monolith **Разработчик: Metropolis Software House**
Онлайн: www.monolith.com
Дата выхода: осень 1999

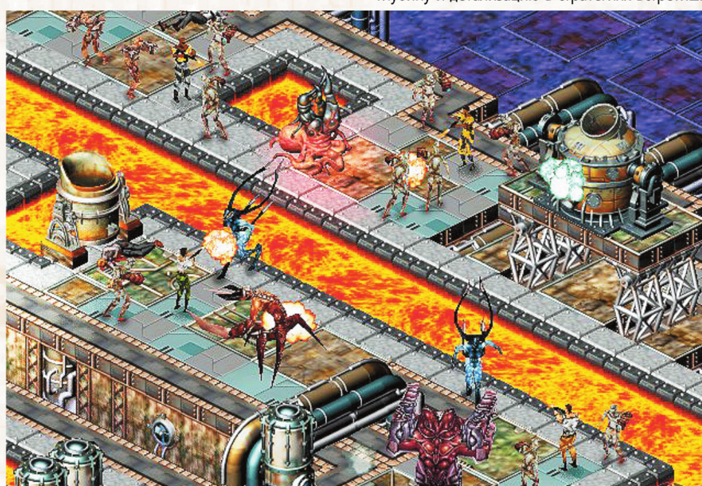
Есть в истории компьютерных игр некие точки отсчета, вехи, о которых известно любому играющему человеку; названия, которые превратились в имена нарицательные. Эти названия стали целыми категориями, которые мы используем, чтобы описать, сравнить, оценить неизвестную игру. Мы говорим «в лучших традициях **Quake**...», «движок, как в **Myth**...» (эта игра навсегда войдет в анналы истории, как первая трехмерная стратегия), «со времен **Dune II**...», «клон **Warcraft**...» и т.д. Таких названий немного, каждый геймер знает их наперечет. Среди них подавляющее большинство составляют старые, если не древние игры. Хотя по странному совпадению именно в эти старые игры до сих пор играют. И заигрываются. И дело не в том, что сейчас не выходит ничего достойного. Просто заслужить место в этом списке ой как нелегко. Для этого требуется проверка временем. Годами.

Один из таких древних и незыблемых бастионов, имя, звучащее как символ — **X-Com**. С этим названием ассоциируется уникальный gameplay, который затем многие пытались скопировать, но мало кому это удалось. Клише «стратегия в стиле **X-Com**» появлялось не только на обложках пиратских дисков, но даже в пресс-релизах некоторых разработчиков. Это нехитрое словосочетание объясняло многое. Стратегия в стиле **X-Com**. И многочисленные фанаты настораживались: да неужели? И что, действительно все, как в **X-Com**? Но «все, как в **X-Com**» никогда не получалось, в большинстве случаев разработчики просто прикрывались именем-символом для привлечения потенциальных покупателей.

Справедливости ради надо заметить, что незатмеваемую славу этому имени стяжала только первая часть сериала. По иронии судьбы она была известна у нас в стране под другим названием: UFO. Вторая часть оказалась простым ремейком первой и в немалой степени разочаровала поклонников. Большие надежды возлагались на третью серию под названием **X-Com: Apocalypse**. В ней было обещано радикальное изменение всей игры, масса нововведений и улучшений. Суждено ли было сбыться тем надеждам, судить очень сложно. Хотя бы потому, что после долгожданного релиза армия поклонников сериала разбилась на два враждующих лагеря. Первые утверждали, что **Apocalypse** это откровенный провал, мертворожденный урод или, по крайней мере, предательство традиций **X-Com**. Вторые были восхищены или, на худой конец, удовлетворены игрой и радовались обновлению любимой серии. Кто из них был прав, то, как говорится, дело вкуса. Объективно можно утверждать лишь то, что разработчики, выполнив свои обещания по поводу тотальной переделки игры, забыли «доложить» в новый продукт самую малость: современную графику. Во времена первого **X-Com'а**, (UFO, то бишь) тогдашняя его графика смотрелась куда лучше и современнее. Безусловно, правы те, кто говорит, что в **X-Com** важна совсем не графика, а нечто другое, но все-таки в игре все должно быть прекрасно, и графика в том числе. Если, конечно, эта игра претендует на звание кумира.







Так и повелось среди разработчиков: «мы дадим вам то, чего не смог дать **X-Com: Apocalypse**», «наша игра покажет вам, каким должен был быть **X-Com**» и так далее и тому подобное в стиле «обделенные фанаты, все сюда, сейчас мы вас накормим **X-Com'ом**!» Что же остается несчастным фанатам? Microprose молчит и марает светлое имя низкопробными космосимуляторами, слухи об **X-Com 4** напоминают, скорее, сказки о недостижимом коммунизме, а уровень технологии на месте не стоит... **Apocalypse** устарел по всем параметрам, а на бессмертные хиты, про которые речь шла в начале, он явно не тянет. А поиграть-то в **X-Com** хочется...

Как рождаются жанры

Да, фанатам ничего не оставалось, как искать тень Великого и Любимого на стороне. Одной из наиболее известных игр, про которую говорили, что, дескать, она заткнет за пояс сам X-Com была небезызвестная **Incubation**. Игра, действительно, прекрасная, но, позвольте, причем здесь **X-Com**? Они лежат в абсолютно разных жанровых плоскостях. Их практически ничего не объединяет, разве что только бой в обоих случаях походовый и мелко тактический, да инопланетяне в качестве врагов. **Incubation** это, если хотите, стратегический (или, точнее, тактический) action. В то время как **X-Com** это глубочайшая, всесторонняя стратегия. В принципе, такой игрой была даже первая часть (UFO), а про третью и говорить не приходится. Все, кто в нее играл, согласятся, что подобную глубину и детализацию в стратегиях встретишь нечасто. Сравнивая **X-Com** и **Incubation**, правильнее было бы сказать, что последняя показала миру, каким могла и должна была быть тактическая часть в **X-Com**. Кажется, вот она, игра несбывшейся мечты! Глобальная стратегия от **X-Com** плюс тактика от **Incubation** в одном флаконе... Но... чудес не бывает, да и «супер графика» **Incubation** уже порядком устарела. Впрочем, мне она никогда не казалась безупречной, а «брызги» крови и морды десантников наводили прямо-таки легкое подташнивание.

Одним словом, **Incubation** оказалась игрой, отнюдь не копирующей **X-Com**, но, тем не менее, **X-Com'ом** порожденная. Что самое интересное, лишь одной его частью (тактической). Эта тактическая часть впоследствии вызвала к жизни еще не одну игру и если не сформировала (это вряд ли), то подтолкнула к популярности жанр squad combat (бой небольшим отрядом). Из этой серии лишь одна игра существовала (и прекрасно существует) совершенно независимо от наследия **X-Com**. Имя ей — **Jagged Alliance**. Она сама по себе достаточно сильная и самобытная, чтобы не только не быть чьим-то клоном, но и самой порождать «вариации на тему **JA**».

А вообще игр в этом жанре не так много. В нашей статье пойдет речь о двух таких играх, в которых вы без труда узнаете и элементы **X-Com**, и **Incubation**, и **Jagged Alliance**, и **Commandos**, и еще, может, нескольких представителей этого развивающегося направления. Приятно во всем этом то, что где-где, а в рядах наследников **X-Com** слепого клонирования точно не наблюдается. Перечитайте приведенные мной строчкой выше игры и вы увидите, что все они настолько разные, что с трудом запихиваются в один жанр. И, тем не менее, это один жанр. Даже несмотря на то, что **Commandos** не походовый. И на то, что некоторые разработчики называют свои творения стратегиями, другие называют свои — action, а одну из тех, что мы рассмотрим сегодня, вообще относят к РПГ. Такая уж особенность у жанра squad combat.

Папаша X-Com'а планирует сделать близнеца

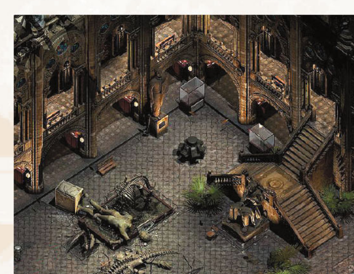
Вот вам любопытный факт для затравки: проект, о котором сейчас пойдет речь, ведет человек, сыгравший не последнюю роль в разработке серии **X-Com**. Если конкретней, он был главным дизайнером **Terror from the Deep** и затем продюсером **X-Com: Apocalypse**. Его имя Стив Госс (Steve Goss), и сейчас он работает в Hothouse Software над игрой **Abomination: The Nemesis Project**. В свое время (а именно после окончания работ над **Apocalypse**) он покинул стены Mythos и после некоторых скитаний прибился к Hothouse, чтобы здесь реализовать свой замысел. А замысел его был в том, чтобы всего-навсего создать игру, которая повторила бы или даже превзошла успех **X-Com**. Действительно, его новый проект во многом напоминает эту классическую стратегию. Та же команда супер бойцов, та же изометрия, те же исследования новых технологий, обучение новобранцев и т.д. Так что вполне может статься, что именно **Abomination** стяжает славу неофициального продолжения серии **X-Com**. Но обо всем по порядку.

Действие игры происходит, естественно, в недалеком будущем, естественно, в Америке. По всем континенту бушует чума (вероятно, новая разновидность), унося в могилу миллионы жизней. Лечения от нее не существует, а по сему среди гибнущего населения совершенно справедливо начинается паника. В этой обстановке возникает новая секта Культ Правоверных. Они начинают проповедовать всякие нехорошие вещи и усугублять и без того плачевную ситуацию. И тут, как водится, в подземельях секретной правительственной базы от летаргического сна просыпаются семь генетически измененных солдат, супер героев, изначально призванных заниматься всякими пакостями вроде провокаций на территории Югославии. Но теперь секретный эксперимент правительства США накрылся медным тазом, и супер агенты начинают борьбу с вредным культом, заодно мимоходом решая проблему спасения человечества от чумы. По мере продвижения по игре мы (то есть семеро универсальных солдат) начинаем узнавать, что за сектой стоит могущественная раса существ, известная как Brood. Это не инопланетяне, они жили с нами на одной Земле тысячи лет, люди всегда про них знали, и это нашло отражение в человеческих мифах, сказках и религиях. В наше время Brood'овцы выглядят уже не как огнедышащие драконы, а как полузомби-полуроботы в стиле **Quake II**. Ну вот, в общем, и весь сюжетец. Далее следуют стычки с культистами и монстрами, захват и исследование технологий, развитие отряда и где-то далеко happy end. Впрочем, авторы намекают, что не такой уж он будет и счастливый. Ведь под воздействием чумы наш отряд будет изменяться и далеко не в лучшую сторону. Под конец «сожительство» с Brood станет для вас необходимым симбиозом, и падение этой расы может повлечь для всех зараженных самые печальные последствия. Вот такое спасение человечества.

Игра проходит, как ни странно, в реальном времени с режимом управляемой паузы (этот режим должен вам уже запомниться и полюбиться по **Baldur's Gate**). Как и в **Jagged Alliance II**, ваши бойцы смогут не только ходить, но и бегать, красться, согнувшись в три погибели, ползти по-пластунски... К тому же они смогут стильно перекатываться, наклоняться и многое другое (не поймите меня неправильно). У каждого будут специальные возможности, начиная от умения прикинуться шлангом, заканчивая навыками первой медицинской помощи. Ну это уж, извините, чистой воды **JA**.

Как вы уже поняли, **Abomination** будет состоять не только из одних боевых действий, и это роднит его с **X-Com'ом**. Нам обещан менеджмент ресурсов и исследований (элемент глобальной стратегии), рост опыта отряда и взаимодействие с NPC (элемент РПГ). Последние будут представлять собой недобитые остатки армии и полиции, которые можно использовать как дополнительную огневую мощь для нашего отряда. Сначала, когда агенты только встречают **NPC**, он просто бегает за ними по карте, как персонажи из первого **Fallout**, то есть не входит в сам отряд. Если же по окончании миссии вы решите завербовать его, он становится полноценным членом отряда со своими уникальными умениями и растущими характеристиками. Со временем такой бывший **NPC** может стать важнее кого-то из изначальной семерки.

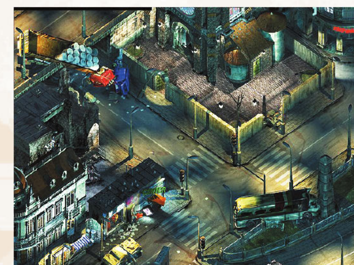
Как уже упоминалось, в **Abomination** будет и наука. Игрок сможет захватывать с поля боя

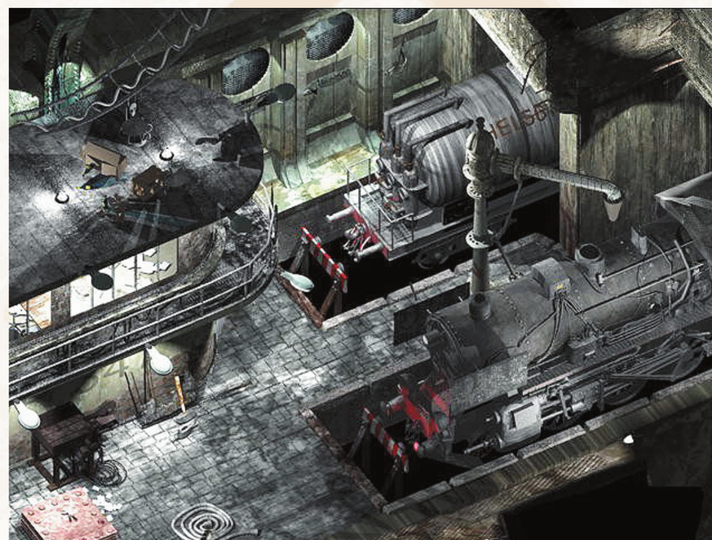


трофеи, прямо как в **X-Com**, и передавать их в лаборатории, которые, кстати, нужно еще и защищать. Поисследовать есть что: разработчики обещают более 150 видов оружия и снаряжения. Начнете вы с привычных пистолетов Colt, Beretta, Desert Eagle, затем пойдут винтовочки и дробовики (не обойдется без AK47), пулеметы и тяжелое вооружение, ракетницы, гранатометы, управляемы мины и т.д. Будет даже возможность устанавливать стационарные турели в ключевых точках обороны и сидеть, сложа ручки и подсчитывая количество зомбо-трупов, наваленных в груду перед пушкой. Однако, сами понимаете, лаборатории нужны не для этого. Там, как не сложно догадаться, будут исследоваться образцы Brood'овского оружия, и не только это. Можно будет изучить пойманных на поле боя зверушек, опять же совсем как в **X-Com**.

ōdi·um™
n. def. - hate coupled with disgust

Есть и еще одна вещь, достойная упоминания. Помните, как в свое время всех восхищали случайно генерируемые уровни в **Diablo**? Так вот, в **Abomination** этот принцип повышения переиграбельности (ну нельзя на русский одним словом перевести понятие replayability) приобрел доселе невиданный размах. Здесь генерируется все: карты, типы местности, улицы, дома, задания миссий и еще огромное количество параметров. Вот вам цифры — грузитесь. В **Abomination** существует 32 типа ландшафта, для каждого из которых нарисовано по 30 карт. Умножили? Считайте дальше. Каждая из этого





гигантского количества карт имеет по 20 вариантов. И для каждого из вариантов может быть установлено 60 основных и вспомогательных задач миссии. Таким образом, в игре может быть воспроизведено... держитесь за стулья... более 1200000 (1.2 миллиона) различных сценариев. Ну как, **Diablo** отдыхает? Разумеется, в одной игре охватить все эти миссии никогда не удастся — а по подсчетам авторов даже самая длинная игра займет не более 200 миссий — так что каждый раз, играя заново, вы будете находить все новые и новые места, в которых еще не бывали. Возможно, вы даже за всю игру ни разу не попадете в какие-нибудь джунгли или Антарктиду и даже не узнаете, что они здесь есть. Ведь **Abomination** построен не на линейной системе миссий, а исключительно на воле и желании самого игрока: куда и когда он захочет, туда и попадет.

Ну и напоследок о том, как все это будет выглядеть. В двух словах: изометрический вид в 3D. Первоначально планировались полигонные модели, потом разработчики все-таки остановились на спрайтовых. Зато каких! Модели многих персонажей в игре прорисованы аж в 25000 фреймах анимации, что делает их движения удивительно плавными и естественными. Каждый объект грамотно просчитывает источники освещения, в игру включены трехмерные спецэффекты, ну и все такое, без чего не обходится ни одна 3D стратегия. Однако, судя по скриншотам, графика в **Abomination** выглядит далеко не сногсшибательно. Она во многом уступает следующей игре нашего обзора, **Odium**. Возможно, конечно, что это просто обман зрения, ведь известно, что по скриншотам о графике игры судить нельзя, но все же... Очень, очень не хочется, чтобы Стив Госс повторял свои прежние ошибки. Ведь **Apocalypse** не стал хитом именно из-за устаревшей графики. Смотрите, не прогадайте, Стив...

Но мы еще вернемся к последнему слову касательно **Abomination: The Nemesis Project** в конце нашей статьи, а сейчас давайте посмотрим на его весьма удачливого конкурента, squad combat стратегию под названием **Odium**.

Что NATO'вцы забыли в Сибири...

Точнее сказать, **Odium** это американское название этой игры. По всему остальному миру она будет продаваться под именем **Gorky 17.** Хорошо еще, не Горки 9, а то бы наши спецслужбы ее запретили. Откуда такое странное название? Ну вот мы и подошли к истории самой игры. Делают ее польские разработчики из Metropolis Software House. Отсюда, верно, и такая осведомленность о подмосковной географии. Сюжетная завязка круче некуда: Кремль совместно с НАТО уничтожает секретный город в Сибири! Ну а если подробней, то дело обстоит так. Горки 17 это, видимо, и есть название того самого засекреченного сибирского городка (интересно, откуда там подмосковные названия?). Изначально он служил для подготовки агентов российской разведки к инфильтрации в США. Помимо основной тренировочной деятельности, в глубоких запутанных подземельях, коридорах и лабиринтах, как водится, проводились бесчеловечные генетические эксперименты. В один прекрасный (для США, надо полагать) день произошла мелкая неувязочка, и все монстры-мутанты повыползали из своих казематов на свет божий людишек пугать. Нашему дорогому правительству, в общем-то, своих проблем хватает, недоставало им только, чтобы газеты пронюхали про этот инцидент. И посему оно (правительство, то бишь) решает обратиться за помощью в НАТО (!!!), чтобы без шума и пыли угомонить разбушевавшихся монстрюг и заодно уж сравнять Горки 17 с землей. Чтоб не повадно было. НАТО, разумеется, с радостью откликается на просьбу Кремля и посылает в Сибирь элитный отряд спецназовцев, коими нам и предстоит управлять.

Как понятно уже из сюжета, стратегический размах тут куда меньше, чем в **Abomination**, и уж совсем не сравним с **X-Com'ом**. **Gorky 17** будет скорее всего напоминать Commandos или **Jagged Alliance** по своему игровому процессу. Если описать его в двух словах, то это изометрический squad combat с сильным ролевым элементом. Игра проходит в режиме реального времени до тех пор пока не установлен визуальный контакт с врагом. В момент обнаружения противника включается походовый режим, в котором и происходит бой. Все в точности, как в **Jagged Alliance II**.

Технически игра выполнена в полном 3D с полигонными объектами, но двухмерными задниками. Кстати, эти 2D бэкграунды великолепно вписываются в атмосферу **Горок 17** и совершенно не портят впечатление. Более того, по большей части они эту атмосферу и создают, а графически только украшают игру, потому что выполнены они безупречно.

Metropolis Software House любезно согласились предоставить нам рабочую демо-версию игры, по которой можно оценить некоторые тонкости gameplay'а и оформления Горок 17. Действительно, внешне игра выглядит как нечто среднее между **JA II** и **Commandos** с той лишь (правда, существенной) разницей, что здесь модели персонажей и монстров выполнены в честном полигонном 3D. То, что я видел в демо-версии, поражает красотой прорисовки деталей и общей атмосферой. Получается такая научная фантастика с большим уклоном в ужасы. Темные пустынные свалки, изуродованные трупы, да еще и внутриигровые заставки с тварями, почище чем в «Чужих». Итак, нас трое. Мы лучшие из лучших. У каждого своя специализация: командир, медик, специалист по захвату. В инвентори, кроме оружия и аптечек, присутствуют не совсем понятные предметы. Ну зачем могут быть нужны спички, еще можно домыслить, но бутылка водки? Впрочем, не сомневаюсь, что ребята из Metropolis найдут ей правильное применение в игре. Одновременно передвигаться может только один человек (как в **Commandos**), зато другому можно дать команду прикрывать передвижения. Так что в случае нападения врага прикрывающий первым откроет огонь (это уже как в Incubation). Вообще же, игровой процесс **Горок 17** несколько смещен в сторону **RPG/Adventure**. Игроку придется искать ключи и решать головоломки в лучших традициях квестов. Не знаю, придется ли эта идея авторов по вкусу всем игрокам, лично мне кажется, что в squad combat и так хватает смешения жанров, и элементы квеста здесь будут перебором. А вот РПГ, напротив, очень даже к месту. Ведь, сживаясь с участниками небольшого отряда, перестаешь относиться к ним как к безликим юнитам из какой-нибудь RTS. В **Gorky 17** каждый персонаж имеет набор личных характеристик, которые повышаются с приходом опыта. Сами авторы вообще относят свою игру к жанру RPG. И тут они, скорее всего, заблуждаются. **Горки 17** может быть сколь угодно хорошей игрой, но это никак не ролевик. Слишком уж линейно. Да разработчики и сами этого не скрывают. По их словам, они решили уйти от принципа, когда монстры вдруг появляются из-под земли там, где их по идее и не должно было быть. Чтобы поддержать игровую атмосферу, которая должна напоминать напряженный фильм, создатели делают свою игру весьма линейной. Может быть, это означает, что нам предстоит серия миссий в фиксированном порядке. Какая уж здесь РПГ?

Короче, с жанровым определением полная неразбериха. Зато уже ясно, что с технической стороны к игре подошли очень серьезно. **Gorky 17,** или **Odium**, если вам больше нравится, является первой игрой, оптимизированной под технологию Katmai, которая используется в новых процессорах Pentium III. А это значит, что в движке игры будут использованы самые передовые технологии. Модели существ создаются с помощью скелетной анимации и несут на себе до 2000 полигонов. Это и для first person shooter весьма неплохо, а для стратегии вообще небывалый случай. И ведь вся эта красота еще будет реально освещаться и отбрасывать настоящие тени! Еще одно преимущество высоко детализированных объектов — возможность приближения камеры без ущерба качества картинки. Ведь хорошо известно, что почти во всех играх, где есть zoom, крупный план смотрится, мягко говоря, слабовато. Неизвестно только, как в момент приближения поведут себя двухмерные задники, ведь тогда их тоже надо как-то корректировать. Кстати, на сегодняшний момент задники это единственная часть игры, которая закончена в финальном варианте и уже не претерпит никаких изменений. Что ж, если вся остальная игра будет выглядеть как эти бэкграунды, то у нее весьма большой шанс стать одной из красивейших стратегий своего времени.

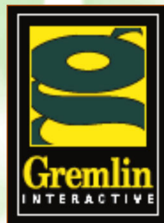
Самое главное, чтобы прекрасная графика обрамляла не менее достойное содержание. Ведь в **Горках 17** сочетаются как минимум три различных жанра: стратегия, ролевая игра и квест. Очень сложно соблюсти нужный баланс и не сделать просто средненькую игру одного их этих трех жанров. С другой стороны, нельзя ударяться и в упрощение, иначе фанаты стратегий, РПГ и квестов играть в это не будут. Однако, возможно, все эти предостережения напрасны, ведь детали разработки пока скрыты за завесой секретности, а будущее жанра squad combat представляется весьма радужным.

X-Com умер... Да здравствует X-Com?

Итак, в финале нашего повествования мы вернулись к его началу. Жанр squad combat, его прошлое и будущее. Совершенно очевидно, что игры, оттолкнувшиеся когда-то от **X-Com'a**, сейчас уже слишком отличаются друг от друга и от своего «прародителя», чтобы проводить близкие аналогии. Каждый разработчик идет своей дорогой. **Abomination** стремится возродить дух **X-Com**, повторить его славу, ублажить ностальгию поклонников. **Gorky 17,** напротив, стремиться изобрести что-то новое, отходя все дальше от родоначальников жанра. Безусловно, нужно и то и другое. Если обе эти игры будут выполнены на высоком уровне, если обе будут интересными, увлекательными и красивыми, заслуженный успех ждет обеих в равной степени. Игры это разные, их нельзя сравнивать как конкурентов. Первая — масштабная стратегия с элементами РПГ, которая не особо занимается своей графикой (а зря), рассчитывая на успех за счет играбельности. Вторая — камерная, небольшая игра без особого размаха, которую и стратегией-то не назовешь. Squad Combat/RPG — вот единственное подходящее определение этому жанру. Помимо всего прочего она надеется сразить игроков потрясающей графикой, как это в свое время удалось **Commandos**. Именно так: сравнивать **Abomination** и **Gorky 17** это все равно, что сравнивать **X-Com** и **Commandos**. Поэтому не будем заниматься этим неблагодарным занятием, а просто пожелаем удачи двум интересным проектам и процветания старому и молодому жанру squad combat.

CU-Online

Gremlin: На перепутье



Мы живем во времени, в котором невозможно хотя бы и приблизительно предсказать ситуацию в игровой индустрии через два года. Или хотя бы через год. Все запуталось до крайности, никто не хочет открывать своих карт, создавая еще большую неразбериху. Вы заметили, что на прошедшем **E3** множество наиболее интересных игр знакомы нам по **E3'98**? Конечно, ничего удивительного в этом нет. Анонса трех новых консолей, из которых одна уже вышла в Японии, от ведущих гигантов игровой индустрии оказалось, как мы видим, достаточно, чтобы обозначить очередной «передел мира». Разумеется, передел этот затронет и по сути своей статичный рынок **PC**-игр. Уже затронул. Но нас, прежде всего, интересует, как все это повлияет на множество средних кампаний. Не желая никого обидеть, хочу уточнить: именно средних, а не типичных. Таких как **Gremlin**.



Gremlin: Английский стиль

Почему именно **Gremlin** стал объектом нашего пристального внимания в настоящем репортаже? Ответить можно было бы другим вопросом: а что мы знаем об этой компании? Средний во всех отношениях издатель/разработчик, обладатель нескольких десятков таких же средних title'ов, среди которых не так уж часто появляется что-либо действительно стоящее. Почти обычная европейская компания, переживающая не самые лучшие времена. Не так давно была куплена **Infogrames**. Что в **Gremlin** говорят о себе?



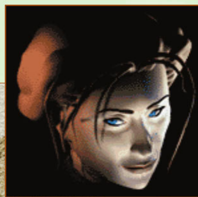
«От концепции к реальности: разработка компьютерных игр в 90-х годах оказывается длинным и комплексным процессом. Для **Gremlin** все начинается с поиска художников, писателей и дизайнеров с уникальным, приобретенным еще во времена **Spectrum'ов**, опытом работы, для которых главное — развить потенциал во всех областях одной конкретной игры. Это позволяет нам достигать высочайшего качества оригинальности и визуализации, создавать самые необычные игровые процессы — такова наша формула создания лучших игр.»



В принципе, никакой нескромности вы здесь не найдете. Стиль, которым пользовались авторы этих строк, далек от хвастовства. Английский стиль. Зато есть чувство собственного достоинства, достигающее чуть ли не снобистского уровня, если вспомнить названия преобладающего большинства игр, созданных, собственно **Gremlin**. Возможно, чувство собственного достоинства позволит компании, оказавшейся на перепутье, не потерять свое собственное лицо.

Сколько, как и зачем...

Сейчас не беспокоиться о своем будущем месте в индустрии развлечений может только сумасшедший. **Gremlin**, например, беспокоиться. Это стало ясно из слов одного из сотрудников, с которым нам удалось пообщаться буквально за неделю до заключения сделки с **Infogrames**. Кстати, встреча с ним прошла исключительно благодаря помощи знакомого читателям «Страны Игр» Сергея Климова. Выяснилось, что **Gremlin** делает свои основные деньги на национальном самосознании англичан. Спортивные симуляторы с неизменной приставкой **Actua**, может быть, и не блещут большой оригинальностью и технологическими изысками, но приятно льстят самолюбию обитателей небольшого острова. В общем-то, благодаря этим особенностям маркетинга Gremlin до сих пор и сводил концы с концами. Ситуацию несколько проясняет своеобразный рейтинг игровых компаний в Англии, который мы попросили составить сотрудника **Gremlin**. Ни на что этот импровизированный рейтинг претендовать не может, но зато позволяет правильно расставить акценты. Первое место, разумеется, занимает **Eidos** — в этом никто из нас не сомневался. Второе, как ни странно, оказалось за **Codemasters**. Почему? Можно понять, что это одна из немногих компаний, занимающаяся разработкой качественных гоночных симуляторов, но... Мне запомнилось одно слово, прозвучавшее из уст сотрудника **Gremlin**, после которого он развел руками: **traditions**. Да, **Codemasters** традиционна, а в Англии сие качество очень ценится. Третье место, как вы уже могли догадаться, занимает сам **Gremlin**. Итак, положение компании на родине можно было бы назвать стабильным, если бы не сильно мешающая в последнее время собственная самостоятельность. Стратегический партнер, помощь которого позволила бы упрочить положение компании, для **Gremlin** был необходим.



Кто бы хотел купить **Gremlin**? Известно, что в разное время компанией интересовались **Microsoft** и **Eidos**. Было бы очень естественно, если бы **Gremlin** оказалась во владении **Eidos**. Однако этого по каким-то причинам не случилось. На сцене появился новый игрок, стремительно наибирающий в последнее время обороты — **Infogrames**. Одна из крупнейших французских компаний, судя по всему, страдает синдромом **Electronic Arts**, которая весь прошлый год только и занималась покупкой brand'ов игровой индустрии. Иначе говоря, **Infogrames** очень хочет если не управлять, то хотя бы контролировать ситуацию в Европе. В этом случае **Gremlin** можно считать отличной покупкой, поскольку об Англии таким образом можно уже не беспокоиться. То есть, беспокоиться о ней придется, конечно же, в любом случае, просто теперь у **Infogrames** там оказалась своя собственная рука.



Gremlin был оценен в сумму около 23 миллионов фунтов. Интересовать в этой цифре нас должна одна маленькая, незначительная подробность — в 1996 **Gremlin** стоил 29 миллионов. Нехитрые арифметические подсчеты позволяют выяснить, когда компания обесценилась бы совсем, если бы дело так пошло даль-



ше. Этими подсчетами, судя по всему, активно занимался **Take 2,** другой европейский издатель, планы которого, впрочем, пока далеки от наполеоновских замашек **Infogrames**. Дело в том, что **Gremlin** помимо всех прочих своих достоинств является обладателем команды **DMA Design**, которую сейчас можно было бы назвать одним из самых перспективных разработчиков во всем мире. Так вот **Take 2** при неблагоприятном развитии сценария (то есть, если бы **Gremlin** вдруг и неожиданно для всех исчез) обязательно бы подхватила эту команду. Правда, уверен, что не только **Take 2** хочет заполучить **DMA**, так что неизвестно еще, что бы из этого вышло.

Специалисты утверждают, что сделка между **Infogrames** и **Gremlin** одинаково полезна для обоих сторон. **Infogrames**, проводящая агрессивную политику, одним махом примерно в два раза увеличила свои мощности девелопера. **Gremlin** получила возможность увеличить продажи своих продуктов, пользуясь сильным маркетингом **Infogrames**. Так что никто ничего не потерял.

Эксцентричные изобретатели игровых процессов

Что есть у **Gremlin** помимо **Actua-title'ов**? На этот вопрос, думается, лучше всего ответит **Take 2,** которой не удалось произвести в исполнение свой план. Да, **DMA Design** — это, вне всяких сомнений, отличная, стоящая команда, обладающая целым рядом достоинств. Гибкость, оригинальность и высокое качество игрового процесса продуктов и талант. Когда я вижу **Grand Theft Auto**, **Tanktics** или **Body Harvest**, то мне становятся особенно непонятны унылые слова по поводу того, что сейчас оригинальности нет и быть не может, что всякая идея вторична и т.д. И сравнить **DMA Design** сейчас не с чем. **Lionhead Studios** с **Black and White**, **Bullfrog** с **Dungeon Keeper II** — все эти команды отличаются от **DMA Design** одной особенностью. Они признаны, о них много говорят, их любят не столько за игры, сколько за слова. **DMA Design** говорит значительно меньше. Это ни в коем случае не упрек и не преуменьшение достоинств **Lionhead** и **Bullfrog** — просто так



дела обстоят на самом деле, и ничего с этим не поделаешь.

Небольшое лирическое отступление. Какое-то время назад известные вам сотрудники редакции «Страны Игр» попытались выяснить, какие слова в западной прессе в отношении игровых продуктов наиболее популярны и ценны с точки зрения самих авторов. В общем, одним из таких слов оказался «**bizarre**» — дикий, невероятный, эксцентричный. Так очень часто называют **Giants**, **MDK 2**, **Black and White** и практически все проекты **DMA Design**. Каждый из них по своему дик и эксцентричен.

В общем-то, мало разработчиков действуют так, как эта команда. Никакой смеси жанров, до сих пор никаких сиквелов (хотя не стоит забывать о **Grand Theft Auto 2**), никаких повторений. **DMA Design** изобретает не жанры, а игры. Принципиально новые игры. Причем сделать что-либо подобное им просто невозможно. Это все равно, что попробовать сделать что-то наподобие Тетриса — в конечном счете получится либо глупость, либо тот же самый Тетрис. При этом у многих создалось впечатление, что ресурсы **DMA Design** не ограничены. Они никогда не устареют, а с маркетинговой поддержкой Infogrames могут оказаться в центре моды.



Три года — много или мало?

Речь пойдет о **Blade** — наверное, самом загадочном проекте **Gremlin** за все время. Дело в том, что игра была анонсирована осенью 1996 года. Сколько раз ее начинали делать заново, неизвестно. Известно наверняка только то, что не один. За три года любая даже не самая плохая игра может, прошу прощения, протухнуть. Что это — традиционность **Gremlin**, щепетильность разработчиков или гениальный проект? Ситуация должна проясниться очень скоро. **Infogrames**, как любой уважающий себя хозяин, не допустит «висящих» проектов и наведет порядок. Впрочем, не буду предсказывать события, с уверенностью можно говорить лишь о том, что возможны три варианта: **Blade** так и останется в подвешенном состоянии (что маловероятно), Infogrames настоит на продолжении работы над проектом (тогда в прессе должна появиться очередная волна статей, посвященных игре) или **Infogrames** закроет проект. Ах да, есть еще один вполне благополучный исход событий: **Blade** скоро выйдет. Любителям научной фантастики посвящается.

Soulbringer — еще один плюс

Soulbringer — это действительно еще один плюс в пользу **Gremlin**. К серьезному проекту относятся на подобающем уровне, что не может не радовать. Необычайно красивая **RPG**, около сотни **NPC**, 500 уникальных предметов, реалистичная физика столкновений и повреждений и, конечно же, незаурядный (то есть, очень умный) искусственный интеллект — об игре можно говорить лишь на уровне **features**. Сам Gremlin надеется с этой игрой вырваться из заколдованного круга спортивных симуляторов и выйти на новый уровень разработки игр.

Что еще? И что дальше?

Еще очень много всего. К аркадным гонкам, в которых каждый пиксель любовно зализан до невероятности, **Gremlin** испытывает почти такое же влечение, как и небезызвестная **Ubisoft**. Количество иногда может быть лучше, чем качество, по крайней мере, с коммерческой точки зрения. Что будет дальше? Хочется думать, что только хорошее. Очень большие надежды мы возлагаем на **Soulbringer** и совершенно не сомневаемся в таланте ребят из **DMA Design**. Что ж, подождем, посмотрим, как все окажется на самом деле.

CU-X-Files



ЭКСПЕРТ: Старший опер **ГОБЛИН** (*goblin@online.ru*)

Quake III: Arena Test

Платформа: PC **Жанр: 3D-Action**
Издатель: Activision
Разработчик: ID Software
Онлайн: http://www.quake3arena.com
Дата выхода: осень 1999



В помещении id Software повисла мертвая тишина. Мистер Кармак глубоко вздохнул, перекрестился, смахнул пот со лба, одел брезентовые рукавицы и резким движением отвернул чугунное колесо задвижки на линии T1. Электронный болван зарычал, затрясся и **QIIIATest** версии 1.05, подобно огнедышащей вулканической магме, стремительно излился в бездонное чрево Сети. На дворе было 11 мая 1999 года.
Замеревшая в ожидании кровожадная общественность, затаившись перед атакой, дружно ухнула, яростно взвыла и как будто сорвалась с цепи. Один за другим повзводно падали серваки, гудели под непосильной нагрузкой покрасневшие от натуги телефонные провода, и стон и вопль стоял надо всей землей Русской, потому как докачка была не на всех. Разбивались об мониторы клавы, летели в экраны тяжелые предметы и страшным криком кричали те, кто не мог пролезть пять тысяч первым юзером на басурманские FTP.
Однако дело продвигалось. Правдами и неправдами выуженный **QIIIATest**, надежно укрытый от чужих жадных глаз, бегом отволакивался в потайные норы, берлоги и лежбища, где немедленно инсталлировался на проверенные работой и временем винты. И вот — поджигаем. Поехали.

То, что мы имеем — всего лишь тест, выпущенный для проверки сетевого кода. Это даже не демка. И я бы поостерегся делать какие-то глобальные, далеко идущие выводы о том, что же будет в финальном релизе, громогласно охаивая то, что есть сейчас. Не надо нести чушь: id Software не дурнее паровоза и дело свое знает.

Интерфейс

Интерфейс прост, как трусы по рубль двадцать. Никаких затей, все доступно и ясно настолько, что никаких трудностей с настройками не испытает даже парализованный идиот.
Наконец-то появилась возможность биндить оружие прямо из меню, так что есть надежда, что количество слегка сдвинутых рассудком граждан, бегающих курсором, а оружие переключающих цифрами, немного подсократится. Появилась даже возможность назначить из меню кнопочку под «оптический прицел»-«zoom», для чего ранее требовались непреодолимые для многих познания в области прописки элайасов.
Из того же меню запросто настраиваются все конфигурационные параметры. Я включил все, что можно включить, и приступил к осмотру.

Уровни и графика

В разрешении 800*600 на PII300+TNT+128Mb игра побежала бодро (hail TNT!). Но если кто-то захочет включить все (и 32-битный цвет), то без третьего «пенька» и ускорителя третьего поколения можно не беспокоиться — ресурсы игра жрет будь здоров.
Безымянный уровень q3test1. Опытно и настороженно зыркнул по сторонам. Четкость, ясность и сочность изображения обласкала мутный, покрасневший в бесчисленных боях глаз ветерана. Я не могу сказать, что это нечто сшибающее с ног и лишающее рассудка без надежды на его восстановление. Нет. Но выглядит все просто здорово и более чем достойно.
Налицо близкое сердцу старого бойца мрачновато-средневековое окружение. Но — всего лишь мрачноватое. Гнетущей злобы угрюмых подземелий **Quake** — не видно. Слабовато. Даже приколоченный к стенке, вяло шевелящийся тухлый труп не впечатляет. Наблюдается некоторый перебор по части количества черепов, костей и прочих непременных атрибутов жанра. Суровая простота прародителя отсутствует, но к этом я вернусь позже.
В то же время наконец-то пропали идиотские разноцветные лампочки, которые игриво расцвечивали каждый угол военных баз **QII**, в результате чего те больше походили на украшенную олигофреном елку, а не на армейские склады. Здесь же налицо буйное разнообразие и живость раскраски, отсутствовавшее в обоих предшественниках.
Присутствуют хваленые кривые поверхности. Арки, колонны — ничего особенного. Если на этом не заострять внимание, то сразу их вообще не заметишь. А когда заметишь, то вроде так и должно быть. В игровой процесс они не добавляют абсолютно ничего и эпохального прорыва собой не представляют. В подвальчике был обнаружен легкий желтый и густой красный туман. Смотрится интересно, но по большому счету тоже вещь никчемная.
Уровней присутствует всего две штуки: безымянный q3test1 и q3test2 — The Longest Yard. Первый — просто Q-уровень, ничем не поражающий воображение и заточенный сугубо под «мясо» и тимплей. Второй — подобие старого доброго The Edge of Oblivion (hipdm1 из Quake Mission Pack #1: The Scourge of Armagon), только оснащенный комплектом свежевнедренных джамп падов и акселерейшен падов. Джамп пад — подобие батута, впервые увидевший свет в древней игрушке Rise of the Triad, предназначен для прыжков вверх. Акселерейшен пад — для прыжков в длину. Приспособлений для прыжков в ширину пока нет.
Батуты, резко бросающие бойца высоко вверх, заменили приставные лестницы из **QII** и подъемные платформы из **Q**, сильно добавив динамики, ускорив процесс передвижения и напрочь лишив игру некоторых прелестей. Играть с ними интересно, хотя и немного непривычно. На q3test2 можно сыграть как в дуэль, так и потешиться «мясцом», но вообще игра там очень своеобразная. Карта хороша для пристрелки рэйлгана.
Имеющаяся на уровнях лава не впечатлила ничем, да ни очень-то и хотелось. Воды нигде нет. Небо на q3test1 — как в **QII**, только желтое, а на q3test2 — чернильно-черное.



Звук

Звук — добротный. На данный момент его нельзя назвать окончательным, потому как то, что присутствует в **QIIIATest**, представляет собой компот из звуков **QI** и **QII** с новыми добавками. Звуки выстрелов и взрывов — отличные. Не понравились только предсмертные крики, уж больно они какие-то бестолковые и чересчур громкие.
Вообще же по качеству претензий нет — это то, что надо. Не мешало бы только выкинуть раз и навсегда топот ног.

Модель и движение

Бегает наш боец резво и достаточно быстро. Прыгает отлично. К примеру, непонятно зачем даже может перепрыгнуть через озверин. В лучшем виде сохранились рокет джампы, стрейф джампы и бег со стрейфом.
Модель «рыцаря красного фофана и рокет лаунчера» симпатичная, хотя и сильно угловатая. Двигается прекрасно: бег вперед четко отличается от бега назад и вбок, крутит башкой, кувыркается в прыжке и все такое. Все это прикольно, но особого восторга не вызывает, потому как все равно ничего разглядеть не успеваешь и в дэсматче все эти «скелетные анимации» на фиг никому не нужны — так, баловство одно. Равно как нет мгновенной смерти от попадания в голову, что тоже хорошо. А вот когда попадаешь ракетой по башке и противник крутит сальто-мортале — смотрится здорово.
Прекрасно сделан интерфейс пользователя. Цифры, показывающие количество боеприпасов, здоровья и брони — крупные и легко читаемые, так что теперь не надо будет стоять перед монитором на четвереньках с лупой. Перекрестье прицела несколько необычное и не совсем удобное, но в то же время — полезное. При опасном уменьшении количества здоровья прицел краснеет. Когда ты целишься в противника, то рядом прописывается его ник. Когда убивают тебя самого, то в правом верхнем углу появляется наглая физиономия супостата-душегуба и его ник. На данный момент модель всего одна и физиономия ее закрыта маской, но вообще туда можно будет прилепить рожу собственного изготовления.
Таких вот полезных, но не бросающихся в глаза мелочей в игре море (типа комментариев за кадром по поводу особо удачных выстрелов). На них не особенно обращаешь внимание — вроде как ерунда, да только потом в другую игру, где всего этого нет, играть невозможно.
Обещанного разделения бойцов на три класса пока нет, в id еще не пришли к окончательному решению о необходимости их внедрения. В конце концов, FPS — это не RTS, и сбалансировать различные классы бойцов практически невозможно. Думаю, если они и появятся, то только в тимплейных разновидностях игры.

Weapons of Destruction

В **QIIIATest** представлено следующее оружие: перчатка (gauntlet), автомат (machine gun), двустволка (double barreled shotgun), ракетница (rocket launcher), плазмаган (plasmagun) и рэйлган (railgun). Пока отсутствуют grenade launcher, lightning, flamethrower, BFG и не совсем оружейный grappling hook. Следует отметить, что с моделей наконец-то убрали руки. Логично, потому как если ты играешь с моделью волосатого паука или скелета, видеть при этом человеческие руки не сильно приятно.
Один из радостных моментов: оружие теперь переключается быстро. Не мгновенно, но быстро. Практически так, как надо. А теперь пройдемся по имеющемуся в наличии арсеналу.
Перчатка. Это такая военная варежка, предположительно пришедшая на смену бензопиле и топору. Выглядит как нечто шипастое, применяется только в рукопашной, а потому вещь бессмысленная и никчемная. Ладно бы еще можно было вцепиться в горло и задушить, но вот пытаться набить морду человеку с рэйлганом — это полный бред. Подходит только для геноцидных акций среди бестолочей-трактористов, но вообще лучше было бы присобачить нормальную пилу. Тоже, конечно, толку никакого, но с нее хоть жертве соскочить трудно.
Автомат. Оружие по умолчанию. Выдаваемой на старте сотней патронов при некотором навыке можно завалить пару товарищей. Стреляет немного быстрее своего предка из **QII**, однако является куда более действенным инструментом, уравнивая шансы и позволяя только появившимся злобно огрызаться при нападках отожранных собратьев. Бьет кучно и вообще годен к применению в любых раскладах, универсал типа нашего «калашникова». Одна пуля выносит 8 пунктов здоровья, так что с 13 попаданий легко валит неотожранного бойца.
Двустволка. 100 пунктов здоровья выносит с одного дуплета (10 картечин по 10 пунктов каждая). Причем на дуплет каким-то чудесным образом расходует всего один патрон. Обладает хорошей кучностью, так что целиться из нее надо тщательнее, чем в **QII**, зато перезаряжается быстрее могучего инструмента оттуда же. Непонятно для чего у двустволки имеется декоративный лазерный прицел.
Рокет лаунчер. Самое большое разочарование. Ракеты летят медленнее, чем в Q, но немного быстрее, чем в QII. На больших уровнях такой РЛ просто бесполезен, полет из конца в конец занимает 6 секунд. Летящая ракета оставляет за собой толстый хвост из белого дыма, так что после двух-трех выстрелов приходится менять позицию, потому как из-за дыма вообще ничего не видно — такое чувство, что битва идет в прачечной. Данная новация мне откровенно не понравилась, хотя со стороны эти хвосты смотрятся красиво. Я не сторонник так называемого «реализма», который мешает мне веселиться и стрелять по товарищам, а потому дым этот на фиг в игре не нужен.
Одно попадание ракетой в корпус выносит 100 пунктов здоровья. Прежняя тактика стрельбы под ноги имеет место быть, но в извращенном виде. Splash damage присутствует и работает, но наносимый ущерб уменьшен примерно вполовину. Если раньше можно было смело убрать агрессивно настроенного гражданина с одной ракеты, то теперь понадобится пара-тройка. При этом его будет швырять и колбасить по всему мясокомбинату, а беготня за ним не доставляет никакого удовольствия. Приблизительно так обстоит дело с ракетницей в SiN, а это вовсе не тот случай, на который должны равняться гиганты.
Рокет джамп присутствует, причем прыгать можно достаточно высоко, теряя при этом 45 пунктов здоровья. Эйрконтрол тоже не забыт, но какой-то он непонятный. В воздухе можно рулить вперед-назад, но стрейф почему-то кривоват. Надеюсь, это поправят, ибо и это проявление никчемного, совершенно идиотского «реализма» только раздражает.
Рэйлган. Брат-близнец старшего братана из **QII**. Скорострельность и причиняемый вред оставлены в покое (непонятно, почему нельзя поступить так же с рокет лаунчером), то есть попадает мгновенно и неотожранного противника валит с одного выстрела. Несколько изменен внешний вид спирали, да еще ей теперь можно задавать цвет по собственному выбору. При попадании в цель снаряд взрывается, однако дополнительного вреда не причиняет, просто указывает на попадание. Немного непривычно, но ничего особенного. Кстати, при этом почему-то я не заметил звука попадания по мне самому, то есть сам боец «от боли» не орет. Нехорошо еще то, что рэйлган после выстрела сперва перезаряжается, и только потом можно переключить оружие.
Плазмаган. Пришел прямиком из старого доброго DOOM. Инструмент сугубо отцовский, бьет насмерть и вообще на данный момент является основным орудием массового уничтожения. Стреляет очередями из сгустков плазмы, которые обладают небольшим «радиусом взрыва» и отнимают по 20 пунктов здоровья, что позволяет в трудную минуту застрелиться самому. Отлично подходит для прикрытия отступления и заградительного огня. Эти сгустки — достаточно яркие штуки и при длинных очередях перекрывают обзор. Но у меня никаких нареканий нет



Старший опер **ГОБЛИН** *(goblin@online.ru)*
:ЭКСПЕРТ



— прекрасное оружие. В паре с озверином — полнейший рулез, метущий уровень стальной метлой.

Поменяли способ подбора оружия. Скажем, когда берешь рокет лаунчер, с ним дают 10 ракет. Когда берешь его второй раз, то дают всего одну ракету. Из убитого врага по-прежнему выпадает только оружие, что неверно в корне — отбирать надо полный рюкзак барахла. Мародерский момент не учтен.

В общем и целом из оружия резко не понравились перчатка и рокет лаунчер. Перчатку можно смело выкинуть на фиг, все равно этим дерьмом никто не пользуется, а рокет лаунчер пора оставить в покое, сделав его таким, каким он должен быть.

Артефакты

Боеприпасы. Претерпели полную унификацию. Все коробки — строго одинаковой формы, различаются только цветом и пиктограммами на торцах.

Аптечки. Имеются четырех типов: дающие 100, 50, 25 и 5 пунктов здоровья. Выглядят они отлично: прозрачный шарик, внутри которого, мерцая, вращается соответственно синяя буква «М» или красный, желтый или зеленый крест. Звук при подборе и риспауне аптечки издают отличный. Пункты здоровья, набранные сверх 100, постепенно «утекают».

Озверин. Внешний вид поменял, стал краше и милее, но сущность осталась та же — увеличивает мощь любого оружия. На этот раз — троекратно, входя в противоречие с названием. Первыми на четверть кастрировали озверин мужики из Rogue в **Quake II Mission Pack #2: Ground Zero**. Большого успеха такое важное дополнение в дэсматч не поимело. Но — дурной пример, как видим, заразителен.

Это падение мощности очень сильно бросается в глаза, потому как зачастую противник выносится только с двух-трех «квадратных» ракет. В начале игры озверин появляется примерно через 30 секунд после старта, что вносит некоторое разнообразие в процесс. При смерти владельца артефакт выпадает из обмякшей тушки, позволяя пользоваться собой другим желающим, что вызывает просто бешенные атаки на «квадратных». Если никто минуту не берет выпавший озверин, то он самостоятельно риспаунится по месту прописки. При подборе «озверевший» боец выглядит отлично, а переливающийся ствол в руках — вообще сказка. Кстати, «квадратного» снова видно через стены, и это правильно.

Телепортер. Представлен двумя типами: один — нечто вроде прозрачного с обеих сторон экрана, а второй — прозрачный столб с искорками внутри. И тот и другой работают одинаково, выкидывая запрыгнувшего в них в заданную точку. Не стало больше телефрагов, то есть при телепортации десантирующийся больше не может порвать пробегающего мимо. Телефраги бывают только при одновременном использовании симметричных телепортеров, настроенных на одну точку. Кстати, точки риспауна никак на уровнях не отмечены.

Телепортационный дивайс. Это такая красивая буковка «Т», инициализация которой мгновенно перебрасывает владельца из "горячей точки" в случайно выбранную точку уровня. Приспособление для чайников, совершенно никчемное и крайне вредное, потому как расслабляет и приучает бойца надеяться на всякие фигли-мигли, а не на собственное мастерство.

Броня. Представлена двумя типами фофанов: фофаном желтым и фофаном красным. Фофаны плюсуются, однако все, что набрано сверх 100 пунктов, «утекает» точно так же, как и здоровье. Не стоит кричать о том, что это неправильно. Когда-то то же самое говорили про Megahealth в **Quake**, а потом привыкли и теперь все твердо уверены в том, что это мудро и так и должно быть.

Арморинки. Переехали прямо из **QII**, только стали гораздо красивее.

Битвы титанов

Понятное дело, что все вышеописанное разглядывалось потом, после битвы. Изначально мы бросились в бой как львы, дабы проверить все новаторские находки id Software на дубленых загривках товарищей.

При появлении на уровне дают 125 пунктов здоровья (привет рэйлгану), убывающих до 100, это чтобы в жарком бою протянуть подольше. И, должен заметить, это работает.

Сами битвы мне понравились. Ибо нет больше этих характерно заторможенных прогулок в стиле **QII**, летящих как сквозь кисель ракет и прочих безобразий. Действие развивается в лучших традициях прародителя — игры **Quake**, то есть быстро и кроваво. Настолько быстро и кроваво, что местами я даже почуял могучую руку Отца Отцов — смертоносного DOOM. Ничего подобного нет больше нигде.

Модели джибзов (gib происходит от слова giblet) сделаны достойно, с претензией на достоверность, но все-таки не совсем так, как надо. Самые лучшие, до сих пор не превзойденные джибзы имеют место быть в **Quake**, где они представляют собой всего лишь бесформенные куски мяса и оторванную голову. Хороши они по целому ряду причин. Во-первых, разрыв тела на куски сопровождается специфическим треском раздираемой плоти, а звук в этом деле играет огромную роль. Мокрое чвяканье в **QII** можно даже не вспоминать. Во-вторых, разлет сопровождается богатыми фонтанами кровищи, которая и дает известный эффект «blood & gore». Отлет в сторону горстки красных соплей, беспричинно именуемых джибзами в **QII** — отдыхает. И третье, самое главное: в **Quake** джибзы разлетаются неправдоподобно медленно и величаво, а оторванная башка скачет по полу и щерится кровавой пастью. Сложенное вместе, все это дает самый зверский эффект, которого в **QIIIATest**, к сожалению, пока не наблюдается. Надо доработать.

Но убить противника совсем не просто. Если уже в **QII** целиться надо было отменно, то теперь придется потренироваться дополнительно.

«Мясо» снова стало действительно напоминать «мясо», групповую битву теперь снова можно назвать битвой, потому как происходит все стремительно и динамично, что не может не радовать. Через 15 минут игры, пообвыкнув и пристрелявшись, я почуял, как мои застоявшиеся надпочечники выделили в кровь первый стакан адреналина. Такое со мной бывает только при игре в **Quake**, так что прецедент вселяет в меня надежду на дальнейший прогресс.

Интернет

И тут Кармак поработал на славу. Целая толпа фич была безжалостна этапирована с серверной части на клиентскую, в результате чего по модему можно играть совершенно спокойно, были бы деньги. Все идет настолько ровно и гладко, что только диву даешься. Впрочем, ничего другого от Отца и не ждали.

Добавлена пара маленьких, но полезных (теоретически) сетевых фич. Конкретно: появление над головой бойца специальных иконок, когда он пишет мессагу или завис в лаге. Предполагается, что нормальные люди в занятых письмом и подвисших бойцов стрелять не будут. Ну, может где-то там и не будут, да только не у нас. У нас по человеку с иконкой тут же со всех сторон открывается ураганный огонь и таким образом количество фрагов у зорких бойцов неуклонно растет.

Что я обо всем этом думаю

Ну что, пошутковали чутка, и хорош. Шутки в сторону, пора сказать про дело на полном серьезе, ибо видны уже мне проблески преступного малодушия и слышны бестолковые вопли «нас обманули». Давайте по порядку.

Я не зря вспомнил про папу — DOOM, ибо Он — Отец Отцов. Тот, кто не играл в deathmatch-DOOM, вообще слабо себе представляет, что такое настоящий дэсматч. Не спорьте, поверьте ветерану на слово. Именно DOOM — родоначальник нашей смертоносной забавы, и при всем его с нынешней точки зрения графическом безобразии, именно DOOM является эталоном, бешеный успех которого id Software пытается повторить.

Quake был технологическим прорывом в настоящую трехмерность, попутно явив миру новый, великолепный образец дэсматча. Во время работы над игрой, вся контора id в основном до умопомрачения сражалась друг с другом, отрабатывая мультиплеер. На сингл тогда никто из них просто не смотрел, все силы ушли на дэсматч. Результат не замедлил сказаться. Некоторые до сих пор не знают, на что похожи монстры из **Quake**, потому как воевать с этими баранами было неинтересно уже тогда.

Quake II был отчасти логическим продолжением **Quake**, не совсем удачной попыткой сделать игру лучше в плане сингла. Была изобретена «сюжетная линия», предприняты попытки повысить сообразительность монстров, в соответствии с общим замыслом строились уровни под различные «миссии». Кстати, злая рожа героя кровавых битв на лунах Марса в **QII** проглядывала уже довольно явственно. По признанию Кармака, на сингл ушла львиная доля внимания и рабочего времени. И это очень сильно заметно. Когда стало ясно, что вышло немного не так, как хотелось, что-либо менять уже было поздно. Злобные вопли и крики обманутой в ожиданиях общественности я и описывать не берусь.

И тогда было принято единственно верное решение: сосредоточить все силы исключительно на многопользовательском аспекте, за счет которого игрушки от id живут так долго и пользуются такой неимоверной популярностью.

Quake III: Arena — первая попытка совместить три такие непохожие игры в одну. Попытка взять все лучшее из трех легендарных образцов жанра и постараться сделать такую игру, которая вобрала бы в себя все лучшее из опыта титанов: безумную скорость DOOM, мрачную свирепость **Quake** и тактическую продуманность **Quake II**. Именно так: **Quake III** поднимется и выпрямится во весь рост на плечах седых исполинов. Сделать это достаточно непросто, и вот почему.



Кармак давно и настойчиво говорит о том, что вокруг **Quake** сформировалось мощное, активное ядро из крутых, практически профессиональных игроков (типа Трэша и ему подобных), уровень игры которых на порядок превышает возможности рядового пользователя. Так вот, на их мнение о том, что и как должно быть в игре, он не сильно ориентируется.

Приведу поясняющий пример. Все мы знаем, что оружие победы — это рокет лаунчер. Ну, в паре с шафтом. Ну, иногда метнув упреждающую/прикрывающую/заграждающую гранатку. Но главный - всегда RL. Не мной сказано, но повториться не стыдно: Rocket Launcher Rules the World! И это правильно, товарищи.

Он устроен так, что пользование им подразумевает достаточно высокий уровень личного мастерства. Ракеты летят быстро и увернуться от них практически невозможно. Побеждает перво-наперво тот, у кого руки растут из правильного места и тот, кто обладает отменными рефлексами. Однако это же превращает дэсматч в дуэль исключительно на рокет лаунчерах. Но одновременно именно это и только оно делает игру настолько резкой, свирепой и динамичной, что сравнивать с ней другие просто бессмысленно. Таким образом, играющие попадают в неравное положение, потому что новичок не имеет перед ветераном ни единого шанса: как бы он ни старался, все равно будет разодран как грелка и отодран как сами знаете кто безжалостным и ловким профи.

Для того, чтобы это поправить и дать возможность играть тем, у кого плохо с опытом и рефлексами, Кармаком был сочинен deathmatch-QII. Я не говорю о том, что у тех, кто играет в **QII** вообще нет рефлексов, как раз наоборот. Но в **QII** полностью переработали все оружие и способы его использования. Применять теперь можно любое, ибо оно практически все смертоубойное. Однако это с неизбежностью поменяло весь характер игры. Поменяло напрочь. Кому-то это нравится, и в этом нет ничего плохого. Не может (да и не должно) всем нравиться одно и то же. Но как-то не совсем понятно, зачем ее назвали именем **Quake**. Это — другая игра, где все не так и не о том.

Однако достаточно быстро и в **QII** появились бешенные мастера, а осиротевшие без продолжения любители **Quake** остались ни с чем и подняли страшный крик о том, что их обманули, что это все неправильно и что надо попробовать по новой.

Кармак почесал репу и снова взялся за дело. Проба пера — попытка вывести мичуринского мутанта, в котором стремительность боя сочетается с отсутствием доминирующих видов оружия — перед вами. Фамилия — **QIIIATest**. Но прежде чем все начнут кричать и плеваться, я хотел бы заострить внимание еще на кой-каких отдельных моментах.

Не забывайте о главном: игры изготавливаются перво-наперво для того, чтобы их покупали, а не по прихотям профессиональных игроков. А потому производители старательно делают все так, чтобы они раскупались, то есть прислушиваются к мнению рядовой играющей общественности. Целевая аудитория при этом — подростки.

Скажем, много ли у вас знакомых 13-14 лет от роду, которые любят играть в дуэли? У меня нет. Зато они все, как один, обожают носиться по уровням стадами и устраивать «мясные» месиловки. Зайдите в любой клуб, посмотрите, во что там играют. Спросите любого паренька о том, что веселее — толпой или один на один? Ответ легко предсказуем. Таковы особенности подростковой психологии, пацанам надо самоутверждаться в глазах друзей. Когда я ставлю детям знакомых ботов, то первая просьба звучит так: «А как их сразу десять включить, чтобы играть интересно было?».

Кстати, обратите внимание на размеры нынешних уровней. Мощь нынешних компов позволяет строить гигантские сооружения. Необъятные просторы типа The Edge — строгий указатель на массовость, на беготню стадом. Вдвоем-втроем там играть, конечно, можно, но на мой взгляд — просто неинтересно. Один на один прекрасно можно поиграть на таком микроскопическом уровне, как dm4 — the Bad Place. Кстати, что-то я жалоб не слышал на то, что он слишком маленький. А вот стадом там не побегаешь. И поэтому в **QII**, заточенном на массы, ничего подобного попросту нет. Наоборот, карты строят аж под 64 человека. Не думаю, что Кармак этого не понимает. Еще как понимает, ибо на то он и Кармак (Джон). А потому и делает то, что хочет поиметь основная масса игроков.

Но и это — не главное. Главное — в стремительном развитии Интернета. Подавляющее большинство играющих на Западе рубится в Сети, а не как у нас — в клубах. Конечно, игра по нормальной сетке отличается от размазни через модем на наших линиях как живой тигр от нарисованного, но именно побоища в Сети требуют создания огромных уровней и специфических методик боев, что и проглядывает теперь везде и во всем.

Вызвавший у многих страшное раздражение риспаун оружия через пять секунд в **QIIIATest** — вот он, ноги растут именно отсюда. Это практически то же самое, что играть с weaponstay. Это интересно, когда носишься большим стадом, но — далеко не для всех. Только для вышеупомянутой категории бойцов. Игра — для них, и тест проверяет именно сетевые возможности массовых забегов. А все остальные — ну, привыкайте пока. Говорят, так веселее. Хотя и особо разоряться по этому поводу не стоит, потому как все это будет кастомизироваться.

Напомню, что предполагается создание специальных, плоских уровней для трактористов-клавишников. То есть одна из основных целей — охват наибольшей аудитории, чтобы играть мог любой. То же самое относится и к телепортерам: Кармак говорит, что телепортеры раздражают новичков, потому как они не могут сообразить, что это такое и куда их выбрасывает. Именно поэтому с ними тоже намерены по мере сил бороться, что вовсе не радует. А через те, что уже есть, для особо одаренных видно то место, в которое тебя выкинет.

Теперь что касается петушиных расцветок и пестроты. Человек, участвующий в неистовой массовой зарубе, никогда не обращает внимания на графические прелести и красоты, потому как любоваться витражами и дебильными цветными фонариками там некогда. А стало быть ничему они по ходу игры не помогают, кроме как мешают. Но главное — тормозят процесс, не позволяя толком потешиться. Мое мнение такое: надо всем производителям в срочном порядке начать посещать дзэн-буддистские тренировки с целью скорейшего приближения к общепризнанным канонам скромности и достаточности. Как у китайцев роспись по фарфору: краска одна, темно-синяя, а разница в насыщенности и интенсивности тонов образуется от изменения в скорости протаскивания кисточки по поверхности горшка. Лет десять тренировки — и все будет в порядке! Тщательнее надо!

Quake — редчайший пример того, как при минимуме изобразительных средств творцы ухитрились создать мощную игру. Именно однообразные серо-зеленые стены и концентрируют игрока на самом процессе. А цветастый петушизм только сбивает с толку, не добавляет в игровой процесс абсолютно ничего и предназначен исключительно для радости детишек. Мне это — не нравится.

Но... так теперь будет всегда. И чем дальше, тем больше. До Второго Пришествия какого-нибудь очередного Монстра, либо чего-то построенного под Мастеров, а не с целью порадовать ребятню. Но даже в этом случае навряд ли Он понравится абсолютно всем.

Снова одни будут кричать, что лучше всех — **QI**, а другие — что наоборот, лучше всех — **QII**, а остальные будут орать, что и то, и другое — отстой, а вот **QIII** — это самое то! То, что одному покажется замечательным улучшением, другой обзовет дрянью, и будет по-своему прав. А то, что любил в первый раз ты, повторить невозможно. Увы. Привыкай.

Все это проходит перед глазами уже не в первый раз. Когда появился **QII** — все плевались и кричали, что это — редкостная дрянь. Потом понемногу присмотрелись, поиграли, и для многих оказалось, что игра, в общем-то, неплохая. Про **QI** позабыли и самозабвенно рубились только в новинку. Те, кто начинал сразу в **QII**, в **QI** не играют вообще и не представляют, как можно играть в что-то такое вот серо-зеленое, некрасивое и неинтересное (хе-хе, наивняк). Когда я на прошлой неделе забрел в новый клуб и хотел поиграть в **Quake**, на меня посмотрели как на ненормального, пояснив, что никто в него давно не играет и у них такой игры нет (дожили, блин).

То же самое скоро повторится и с **QII**. Тихо и незаметно отойдет в прошлое очередной забытый всеми ветеран, а на пьедестал взберется **QIII** — безусловный хит, блокбастер, лучший мультиплеер года и все такое.

В заключение хотел бы сказать следующее. То, что мы имеем — всего лишь тест, выпущенный для проверки сетевого кода. Это даже не демка. И я бы поостерегся делать какие-то глобальные, далеко идущие выводы о том, что же будет в финальном релизе, громогласно охаивая то, что есть сейчас. Не надо нести чушь: id Software не дурнее паровоза и дело свое знает.

Тем более, что судя по бродящим в Сети слухам, выпуск **Quake III: Arena** намечается аж на ноябрь. Так что времени у Кармака на апробацию рацпредложений пользователей и принятие исторических решений — предостаточно.

СИ-ХИТ?

http://www.gameland.ru
№11(44), июнь 1999

ЭКСПЕРТ: Александр **ЧЕРНЫХ** *(holod@gameland.ru)*

Flight Unlimited III

Платформа: PC **Жанр: Авиасимулятор**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Looking Glass
Онлайн: www.lglass.com
Дата выхода: 1999

Бытовуха

Бытует мнение, что первым продуктом Looking Glass в жанре авиасимуляторов был как раз **Flight Unlimited I**, созданный в 1995 году, но это не так. Looking Glass занимается разработкой флайтсимов очень давно — аж с 1987 года, их первым серьезным проектом была хорошо известная тогда игра Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer. К сегодняшнему дню Looking Glass создала не очень много игрушек, но практически каждая из них была отмечена различными «авардами» известных журналов и компьютерных выставок.

Тем не менее, нельзя не отметить, что игрой, которая сделала Looking Glass ДЕЙСТВИТЕЛЬНО известной по всему миру, стал именно **Flight Unlimited**. Потрясающая по всем параметрам вещь, завоевавшая сердца миллионов фанатов по всему свету, великий и могучий конкурент занудного MSFS, первый гражданский авиасимулятор, в который с удовольствием играли поклонники военных симуляторов (чего не скажешь, кстати, о том же MSFS'е).

И вот теперь близится момент, когда свет увидит очередной флайтсим от Looking Glass — FLIGHT UNLIMITED III, обещающий стать достойным продолжением первых двух частей известного сериала.



И вот теперь близится момент, когда свет увидит очередной флайтсим от Looking Glass — **FLIGHT UNLIMITED III**, обещающий стать достойным продолжением первых двух частей известного сериала.

Место действия – Сиэтл

Да, именно так. Сан-Франциско, созданный программистами в **Flight Unlimited II**, отходит на второй план. Теперь под нами Сиэтл. Площадь территории, моделируемой в **Flight Unlimited III**, просто поражает — десять тысяч квадратных миль при качестве прорисовки аж



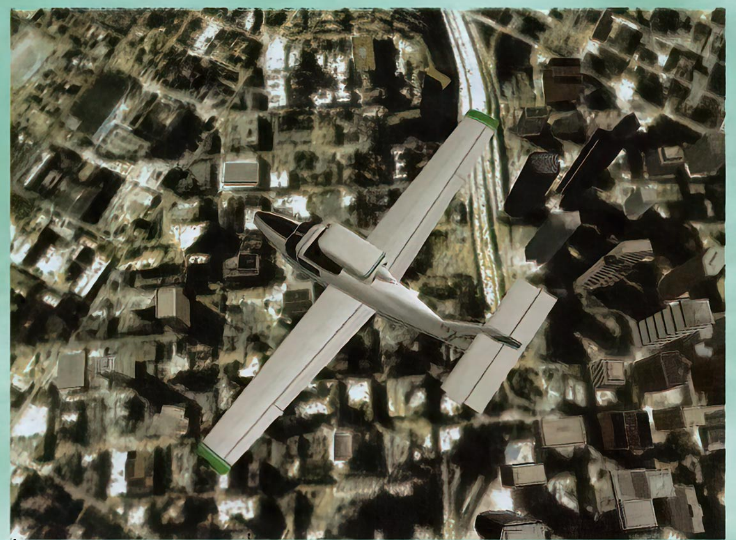


четыре метра на пиксел! При этом на поверхности земли — буквально на каждом пикселе — постоянно происходит какое-то движение: по улицам городов ездят автомобили, вдоль побережья ходят яхты и боевые корабли, работают портовые краны, анимирована береговая кромка... И все это можно запросто увидеть из вашего самолета, всего лишь наклонив крыло. Снимаю шляпу перед программистами из Looking Glass — они проделали титаническую работу по моделированию активного ландшафта. Источниками информации для создания такой огромной активной модели стали многочисленные спутниковые фотографии, а также материалы аэрофотосъемок.

Но, естественно, хорошая модель ландшафта — это не все. Чтобы все смотрелось реалистично, нужно смоделировать еще кучу факторов — погодные/метеорологические условия, смену времени суток и еще черт-ногу-сломит-чего. Так вот: все необходимое в **Flight Unlimited III** есть. Время суток меняется динамически, это сопровождается соответствующими эффектами графического окружения — на земле появляются активные источники света, уменьшается интенсивность движения объектов в городах, в море, на небольших аэродромах. Динамически меняется погода — небо за два-три часа может затянуться тучами, после, возможно, начнется гроза/мелкий дождь/вообще ничего не начнется. Так или иначе, о любых изменениях погоды (и, естественно, вообще обстановки вокруг) вас предупредит ATC, но об этом — отдельная песня.

Что умеем ATC, как с ним бороться и что за это бываем

Как вы знаете (или еще не знаете), ATC — это Air Traffic Control, или Авиадиспетчеринг. Без авиадиспетчеров, как известно, в наше время не смог бы функционировать ни один мало-мальски крупный аэропорт. Естественно, без них не обходится дело и в **Flight Unlimited III** — их моделирует компьютер. Каждый раз, когда вы оказываетесь на ВПП, вас контролирует диспетчер, сидящий в башне управления в аэропорту. Естественно, он контролирует не только вас, но и все самолеты AI, находящиеся в зоне аэропорта — а они самые разные, от B-707 до SR-71. В больших аэропортах преобладают, соответственно, большие самолеты, которые сразу после взлета направляются куда-нибудь в Хитроу. Ну а в маленьких аэропортах вы сможете увидеть какую-нибудь Цессну, которая перелетов совершать не собирается, а поднялась просто сделать кружок-другой. В любой момент вы можете самостоятельно связаться с любым из этих самолетов через диспетчера и запросить какую-нибудь информацию. Кроме того, вы сможете прослушивать переговоры любого из пилотов с диспетчером, не влезая в разговор. Модель Авиадиспетчеринга, созданная в **Flight Unlimited III**, на данный момент является самой реалистичной на рынке. Подозреваю (небезосновательно), что она даже превосходит аналог из Microsoft Flight Simulator. Так что если теперь вы решите взлететь поперек полосы (как это часто бывало раньше) — поберегитесь, вам придется иметь дело с диспетчером.



Прочие опасности

Естественно, главной фичей предыдущей части **Flight Unlimited** были так называемые приключения — игровые эпизоды, в которых вам давалось некое задание и средства для его выполнения. Например — спасение узника из тюрьмы Алькатрац — на гидроплане, глубокой ночью... Так вот, спешу порадовать всех любителей приключений: сия концепция в **Flight Unlimited III** живет и здравствует! Правда, содержание приключений пока не разглашается. Зато доподлинно известно, что все они станут интерактивными — в зависимости от того, как вы поведете себя в той или иной ситуации, динамически изменится окружающая обстановка. То есть многие приключения будут иметь более чем один вариант прохождения, и это здорово.

Кроме того, в **Flight Unlimited III** появились летные уроки. Предвижу вашу реакцию — это занудно, взлетать-садиться мы и так умеем, эти уроки сейчас везде есть... Все это, конечно, правда, но в Looking Glass об этом знают не хуже нас, и поэтому только в **Flight Unlimited III** инструктор научит вас полетам в грозу и шторм, полетам со сломанными навигационными приборами (или без них) по ориентирам и многому другому. Короче говоря, простым учебным курсом «взлет-посадка» дело не ограничится, потому как именно этот курс, в принципе, никому (или почти никому) не нужен. Что нам, впервой, что ли?

Моторчик

Теперь подробно о графическом движке. Он, как вы догадываетесь, просто потрясающий — superb, так сказать. О четырех метрах квадратных на пиксел я уже упоминал, а о том, как выполнены графические модели самолетов, словами рассказывать просто бесполезно — проще посмотреть на скриншоты. Для сравнения рядом со скрином приводится настоящая фотография — как видите, сразу понять, где есть что, немного сложно. Особенно хорошо, на мой болезненный вкус, разработчикам удалась трехмерная модель Mooney TLS Bravo. Естественно, можно не упоминать о том, что все модели приборных досок в каждом из самолетов соответствуют своим оригиналам на 101%.

Графические модели самолетов очень динамично вписываются в общую картину происходящего, а дополняет всю эту радость визуальное отображение погодных эффектов. Вспомните **Flight Unlimited II** — где-нибудь еще вы видели такие капли дождя? А такие молнии? Так вот: здесь, в третьей части игры, все стало еще красивее. Появился снег (интересно будет посмотреть, как сне-



жинки тают на лобовом стекле), появился смог над крупными городами по вечерам. В общем, вот она — настоящая Америка. Холод, грязь и снег идет.

Звуковое оформление — это тоже отдельная песня. Сам я еще ничего не слышал, но, по слухам, все звуки в игре родные до безобразия — каждый из более чем тысячи(!) штук записан с живого и настоящего самолета. Кроме звуков механики и гидравлики в игре еще груда голосов пилотов и авиадиспетчеров, которые тоже записаны с должным вниманием. Короче говоря, звучит **Flight Unlimited III** просто великолепно.

Хэппи Энд

Что и говорить — слюнки текут. Хочется попробовать сей невиданный продукт прямо здесь и сейчас. Но вот только обещанного три года ждут. Хотя нам с вами мучаться и того меньше — поговаривают, что при хорошем раскладе **Flight Unlimited III** выйдет уже в этом году. Осталось дожить, граждане коматозники, а там оторвемся по полной программе. От винта, как говорится. Все.

СИ-ХИТ?



Все самолеты из **Flight Unlimited II** перекочевали в третью часть — это **Muskrat Seaplane, P-51 Mustang, Piper Arrow, Trainer 172 и Windhawk**. Но появилось и пять новых самолетов. О них — подробнее.



Mooney TLS Bravo

Длина — 26 футов 9 дюймов
Высота — 8 футов 4 дюйма
Размах крыла — 36 футов 1 дюйм
Максимальный взлетный вес — 3,368 фунтов
Максимальный посадочный вес — 3,200 фунтов
Стандартный рабочий вес — 2,225 фунтов
Максимальная полезная нагрузка(груз) — 609 фунтов
Максимальный запас топлива — 534 фунта
Максимальный радиус действия — 975 морских миль
Максимальная скорость — 174 узла
Средняя скорость отрыва(старта) — 75 узлов
Средняя посадочная скорость — 75 узлов
Скорость сваливания (закрылки выпущены) — 59 узлов
Двигатель — Textron-Lycoming/TIO-540-AF1A (270 лошадок)

Mooney TLS Bravo — самые новые, самые быстрые, наиболее хорошо оснащенные и наиболее дорогие самолеты из всего семейства Mooney.
Известный как M20M, этот Mooney переправит вас в пункт назначения при средней скорости более 230 миль в час. Это делает его самым быстрым одномоторным самолетом массового производства в мире. M20M называют» Ferrari Общей Авиации».



BeechJet 400

Длина — 48 футов 5 дюймов
Высота — 13 футов 11 дюймов
Размах крыла — 43 фута 6 дюймов
Максимальный взлетный вес — 16,100 фунтов
Максимальный посадочный вес — 15,700 фунтов
Стандартный рабочий вес — 10,850 фунтов
Максимальная полезная нагрузка(груз) — 2,150 фунтов
Максимальный запас топлива — 4,912 фунтов
Максимальный радиус действия — 1,669 морских миль
Максимальная скорость — 320 узлов/M.78
Средняя скорость отрыва — 120 узлов
Средняя посадочная скорость — 114 узлов
Скорость сваливания (закрылки выпущены) — 73 узла
Двигатели — Pratt и Whitney Канада/JT15D-5 Turbofans

Современный BeechJet 400A — самая новая версия Mitsubishi Diamond Jet. Модель «А» имеет новый, более мощный турбовинтовой двигатель, чем ранние модели. Динамичные тактико-технические характеристики дают возможность BeechJet конкурировать непосредственно с более поздней серией Learjet и медленными машинами Cessna Citation. С радиусом полета почти 1800 миль статуи и средняя маршевая скоростью 520 миль в час, BeechJet 400A могут легко переносить пассажиров, не отставая от большинства реактивных лайнеров по эффективности. В игру BeechJet прибывает со всем стандартным оборудованием. АНО, реверсивные механизмы и мощные тормоза. Да, когда ведете эту штуку — постарайтесь не отвлекаться на роскошные внутренние интерьеры — сплошная кожа и дорогое дерево. Крылатый лимузин, одним словом.



Fokker DR1

Длина — 18 футов 11 дюймов
Высота — 9 футов 8 дюймов
Размах Крыла — 23 фута 7.5 дюйма
Максимальный Взлетный Вес — 1289 фунтов
Максимальный Посадочный Вес — 1289 фунтов
Стандартный Рабочий Вес — 893 фунта
Максимальная Полезная Нагрузка(груз) — 396 фунтов
Максимальный Запас Топлива — 25 галлонов (приблизительно)
Максимальная Скорость — 103 мили в час
Средняя Скорость Отрыва — 40 миль в час
Средняя Посадочная скорость — 35 миль в час
Двигатель — Thulin-строил Rhone 9J (9 цилиндров, воздушное охлаждение, 110 лошадок)
Изготовитель: Fokker Flugzeug-Werke GmbH

Fokker DR1 легко стал одним из наиболее легко узнаваемых самолетов в истории. На нем летал сам Красный Барон! Дело ясное — Барон был бы Асом и на другом самолете, но DR1, который он выбрал для многих из его сражений, явно повысил количество побед Барона. DR1 — это триплан критической маневренности. Он разворачивается буквально на пятачке. Кроме того, три крыла DR1 обеспечивают огромную подъемную силу. Кроме всего прочего, DR1 еще и просто очень красивая машина.



Stemme S10 Turbo VT Chrysalis

Длина — 27.6 фута
Высота — 5.9 фута
Размах крыла — 75.5 фута
Максимальный взлетный вес — 1,874 фунта
Максимальный посадочный вес — 1,874 фунта
Стандартный рабочий вес — 1,420 фунтов
Максимальная полезная нагрузка(груз) — 454 фунта
Максимальный запас топлива — 186 Фунтов
Максимальный радиус действия — 900 морских миль
Максимальная скорость — 146 узлов
Средняя скорость отрыва — 46 узлов
Средняя посадочная скорость — 50 узлов
Скорость планирования — 52 узла
Скорость сваливания (закрылки выпущены) — 42 узла
Двигатель — Bombardier-Rotax Турбо 914 F2/S1 (115 лошадок)

Что делает Stemme уникальным — так это то, что пропеллер сворачивается и прячется внутри носового обтекателя. Набрали высоту — выключили двигатель и пошли на воздушных потоках. Удивительно, но небольшой двигатель перемещает Stemme на скорости до 145 миль в час, едва потягивая топливо. Это делает полет экономичным. При объединении свободного полета и полета с помощью двигателя Stemme способен путешествовать на огромные расстояния. На нем устанавливают мировые рекорды менее чем с 30 галлонами топлива.

Lake Renegade Turbo 270

Длина — 28 футов 4 дюйма
Высота — 10 футов 4 дюйма
Размах крыла — 38 футов 4 дюйма
Максимальный взлетный вес — 3,140 фунтов
Максимальный посадочный вес — 3,140 фунтов
Стандартный рабочий вес — 2,075 фунтов
Максимальная полезная нагрузка(груз) — 777 фунтов
Максимальный запас топлива — 456 Фунтов
Максимальный радиус действия — 1120 морских миль
Максимальная скорость — 135 узлов
Средняя скорость отрыва — 60 узлов
Средняя посадочная скорость — 60 узлов
Скорость сваливания (закрылки выпущены) — 49 узлов
Двигатель — Lycoming TIO-540-AA1AD (270 лошадок)

Renegade 270 — флагманское судно всей серии Lake Aircraft
Способность взлетать и садиться не по прямой, а по дуге дает возможность пилоту использовать для этих процедур самые маленькие из водоемов и озер. Лесоводство, пограничная служба, боевые операции — это только часть спектра задач, выполняемых Renegade. А также кампинг, лов рыбы, водные лыжи и тонны шашлыков на борту. Действительно многоцелевая машина.



ЭКСПЕРТ: Максим **ЗАЯЦ** *(maxim@gameland.ru)*

Slave Zero

Платформа: PC **Жанр: 3D-action**
Издатель: Accolade
Разработчик: Accolade
Онлайн: http://www. slavezero.com/
Дата выхода: май — июнь 1999



Плохие парни — явление повсеместное, они неподвластны времени и переменам общества, и одинаково отравляют жизнь и обитателям Древнего Рима и жителям супермегаполиса далекого будущего. Но всегда находится безумец или безумцы, желающие исправить неисправимое и переделать мир... Во времена Первой Корпоративной Династии диктатор Sovereign Khan правил своей гигантской империей с вершины «вертикального города» S1-9, расположенного в самом центре Китая. Тысячи небоскребов, вздымавшихся ввысь на многие мили над землей, миллионы людей и машин имели лишь одного хозяина. Власть его опиралась на силу целой армии боевых роботов. Шагающие и ездящие, ползающие и летающие, пилотируемые и беспилотные механизмы верой и правдой служили своему повелителю, охраняя империю от нападок повстанцев. Люди не могут сражаться с машинами — слишком уж неравны силы, и повстанцы проигрывали одно сражение за другим, пока в дело не вмешался Его Величество Случай. Однажды с секретного экспериментального завода империи пропал боевой робот серии «**Slave**». Вскоре его уже видели в бою на стороне сил Сопротивления...

Наверняка вы слышали что-либо о художественном стиле аниме — так вот, вся команда художников игры относится к числу его горячих поклонников. Специально для Slave Zero был разработан новый движок, получивший название Ecstasy.





Slave Zero — новый 3D-action от компании Accolade. В роли двадцатиметрового стального робота мы будем сражаться за собственную свободу и убеждения вместе с повстанцами. В одиночку разгромить имперскую армию и свергнуть власть жестокого диктатора — задача, прямо скажем, не из легких. Ну а кто говорил что будет легко? В этом городе будущего правит один закон — закон силы, и сила эта порой оказывается на нашей стороне. Мощный, но вместе с тем необычайно подвижный и ловкий робот серии «**Slave**» — единственный, кто может одержать победу в жестоком бою, ареной которого стали сияющие небоскребы мегаполиса S1-9.

Друзей здесь у нас почти что и нет. Ну в самом деле, откуда у робота могут быть друзья? Зато врагов — хоть отбавляй. На шоссе под ногами суетятся машины, сталкиваются, взрываются, образуют заторы. Испуганные пешеходы оглашают воздух истошными воплями. А вот и кучка спецназовцев — стреляют, обалдев от чувства собственной безнаказанности. Конечно, нам эти выстрелы — что слону дробина, но знаете, ребята, если слона долго доставать, можно и хоботом по башке получить. А топну-ка я ногой... Ух ты! Получилось маленькое землетрясение. Горстка трупов в одинаковой черной форме кажется такой жалкой. Ну да сами напросились. Следом за спецназовцами объявляются вертолет с танком. И это не проблема — танк, пожалуй, мы просто затопчем ногами, а вертолет... Рукой что ли по нему стукнуть?

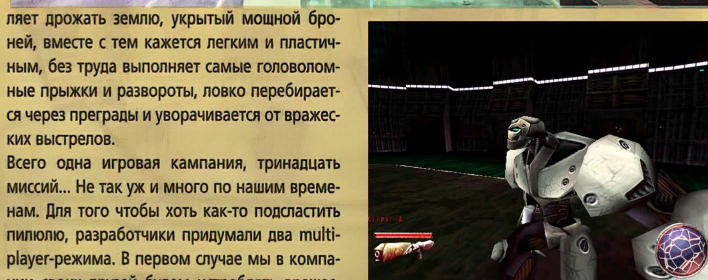
Появились роботы. Вот с ними уже шутки плохи. Такие же как и я работяги серии **Slave**, вооруженные до зубов Sentinel, какие-то вовсе непонятные летающие твари... Пора хвататься за оружие. Автомат в правой руке, пулемет болтается за спиной, а если побегать по окрестностям, можно раздобыть еще массу боеприпасов и новых смертоносных игрушек. Всего в игре ожидается 13 видов оружия — лучевого, энергетического, огнестрельного... Правда Рэмбо из нас все равно не получится: два любых автомата и плечевая пушка — вот и все что мы можем нести с собой. Но им и того хватит. К тому же пушечка наша при наличии соответствующих боеприпасов очень даже самонаводящаяся — пять секунд вокруг цели мигает красная рамка, затем раздается длинный «биип», и враг превращается в груду обломков. С патронами вот только напряженка... Но даже безоружный **Slave** способен постоять за себя, а от вражеских выстрелов можно запросто увернуться. За спиной реактивные двигатели — с их помощью робот не только прыгает, но и выполняет скоростной стрейф в любую сторону. Сделал выстрел — спрятался за угол дома, сделал — спрятался. Тут-то дом и обвалился... Подпрыгиваем, цепляемся руками за проходящую над головой автостраду, подтягиваемся — и, вуа-ля, мы уже на следующем ярусе мегаполиса S1-9.

А красота-то вокруг какая! Миллионами огней сияют уходящие в бездонно-черную высь небоскребы, случайно задетая стальным плечом неоновая реклама ярко вспыхивает, на секунду гаснет и разгорается с новой силой — хвостатая ведьмочка верхом на снаряде. Наверняка вы слышали что-либо о художественном стиле аниме — так вот, вся команда художников игры относится к числу его горячих поклонников. Специально для **Slave Zero** был разработан новый движок, получивший название Ecstasy. Сейчас программисты компании Accolade занимаются его оптимизацией под большинство существующих на сегодняшний день видео и звуковых карт, но уже и без того ясно, что их многомесячный труд не пропал даром. Даже на заявленном минимальным Pentium 200 с графическим железом, поддерживающим Glide или Direct3D, игра выдает без особых тормозов заслуженные 30fps, а при наличии современной звуковой карточки — еще и трехмерный звук. Горят деревья, рушатся здания, враги превращаются в груды металлолома — и все это на фоне сияющих небоскребов мегаполиса далекого будущего под музыку в стиле техно. Игровой вид от третьего лица обязал разработчиков уделить особое внимание главному персонажу. Металлический гигант, поступь которого заставляет дрожать землю, укрытый мощной броней, вместе с тем кажется легким и пластичным, без труда выполняет самые головоломные прыжки и развороты, ловко перебирается через преграды и уворачивается от вражеских выстрелов.





Всего одна игровая кампания, тринадцать миссий... Не так уж и много по нашим временам. Для того чтобы хоть как-то подсластить пилюлю, разработчики придумали два multi-player-режима. В первом случае мы в компании своих друзей будем истреблять вражескую живность на каком-нибудь определенном участке города, во втором — в традиционном deathmatch`е гоняться друг за другом. Accolade планирует осуществлять поддержку одновременно до шестнадцати игроков в игре по сети или через Интернет, а также выпускать специальные многопользовательские карты. Ну а почувствовать себя неуязвимым стальным гигантом мы сможем уже очень скоро — **Slave Zero** должен появиться на прилавках магазинов в начале этого лета.



Я — робот... Когда я иду по улице, земля дрожит у меня под ногами, и люди и машины испуганно уступают мне дорогу. Я — робот... Мой мозг — сверхмощный компьютер, мое тело — несокрушимый металл... Я — робот, и моя цель — сражаться за свободу людей...

СИ-ХИТР





ОРКИ-ZERGI

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Шаболовская»

130 компьютеров (никаких тормозов, ни в какой игре)
Только у нас P III- 450 Mh, Riva TNT, 17" мониторы
Звуковые карты SB Live!

Все машины подключены к INTERNET'у

Самые злобные игроки клуба в качестве ваших оппонентов

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

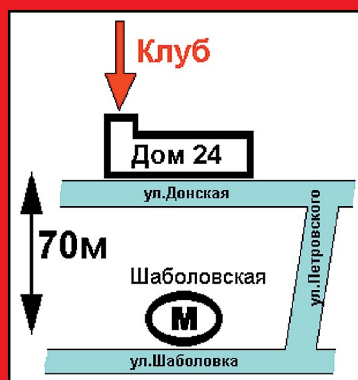
ВНИМАНИЕ!

Самые низкие цены!
Суперцена для фанатов
50 РУБЛЕЙ за ночь!

Только в нашем клубе проводятся еженедельные турниры по QUAKE II и STARCRAFT (командные и одиночные). Чтобы принять участие в турнире, надо: Зарегистрироваться в нашей системе рейтингов и провести не менее 10 игр за неделю. 16 лучших игроков выходят в финал и разыгрывают призовой фонд в размере 1000 рублей.

Еженедельно, в качестве призов- модемы AVAKS.

Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9070



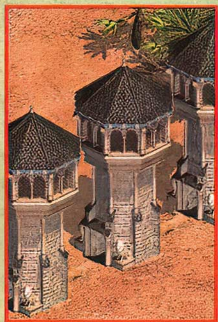
В нашем клубе вы сможете сыграть в самые популярные игры: QUAKE III ARENA, STAR SIEGE TRIBES, STARCRAFT ver. 1.04, BROOD WARS, DELTA FORCE, QUAKE, QUAKE II, SiN, HALF-LIFE, TEAM FORTRESS CLASSIC под HALF-LIFE, HEROES OF M&M III, WARCRAFT II, DIABLO, HELLFIRE, UNREAL, SPEC OPS, AGE OF EMPIRES, BATTLE ZONE, TOTAL ANNIHILATION, DUKE NUKEM 3D, GTA, COMMANDOS, NEED FOR SPEED III, CARMAGEDDON... А также еще около 40 игр.

Поощрительные призы от компании «Софт Дринкс»

ЭКСПЕРТ: Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*

Age of Empires II: The Age of Kings

Платформа: PC **Жанр: стратегия в реальном времени** Издатель: Microsoft **Разработчик: Ensemble Studios** Онлайн: http://www.ageofempires.net **Дата выхода: осень 1999** Альтернатива: Age of Empires



Если бы мы регулярно составляли редакционный хит-парад игр (а такая идея была, и мы от нее до сих пор не отказались), то чуть ли ни постоянным лидером в нем оказывался бы Age of Empires. Чуть-чуть нарушают общую картину StarCraft и Half-Life, которые, помнится, тоже успели покорить наши сердца, очерствевшие в сероватом однообразии индустрии, но каждый раз мы неизменно возвращались к не самому худшему творению Microsoft. Не стоит понимать мои слова буквально — у каждого из нас есть еще и свои плохо скрываемые объекты личного почитания и обожания, которые многим читателям, кстати, могут показаться слегка экзотичными. Просто Age of Empires — это тот самый уникум, который нравится сразу всем в редакции. Ну, или почти всем. Стоит ли говорить, что выхода продолжения мы ждем с особым нетерпением? Надеюсь, что не мы одни.

Не буду долго мучить тебя, дорогой читатель, скажу прямо: Microsoft прислала нам раннюю версию своего будущего суперхита (да-да, именно суперхита), которая, как минимум, оправдала наши ожидания. Невероятно красивые картинки, необычайно заманчивые обещания превратились во что-то вполне реальное и конкретное, что можно увидеть в динамике, потрогать и почувствовать. Восторгов, возможно, стало немного меньше, но вместе с тем значительно меньше стало и вопросов, ответами на которые спешу с вами поделиться.

Прежде всего отвечу на вопрос о том, что есть **Age of Empires II**. Во-первых, и главное, это игра. А, во-вторых, сиквел. Разводить очередную терминологическую демагогию мы, конечно же, не будем, но поговорить о «продолженческой» природе **Age of Empires II**, вне всяких сомнений, стоит. **Age of Kings** — это не просто красивые, удачно придуманные слова. Это — самая суть, определяющая ни много, ни мало, а временные рамки самого действа. Как вы помните, Age of Empires охватывал всю античную эпоху, в которой верхом военно-технологических достижений были катапульты и «бронированные» слоны. Впрочем, отметить здесь стоит другое, а именно — необыкновенно редкую для стратегий в реальном времени историчность. Конечно, у многих вызывали улыбку переходы в новую эпоху путем взноса восьмисот единиц пищи и малоправдоподобная с точки зрения реализма хозяйственная модель. Однако обратите внимание на то, что, наверное, впервые в игре столь популярного жанра разработчики отказались как от различных футуристических прибамбасов, так и от сказочно-фэнтезийных элементов. Если, конечно, временно забыть заклинания жрецов. Короче говоря, все было в какой-то мере реалистично. А, учитывая выбранные временные рамки, которых придерживались разработчики, — еще и исторично. **Age of Kings** остается такой же историчной игрой. Даже, наверное, еще боле историчной. На этот раз разработчики одним махом переносят нас в Средневековье со всеми вытекающими отсюда последствиями. Не стоит пугаться и думать, что в результате пострадала игра, лишившаяся весьма своеобразной и необычной для компьютерной игры атмосферы древности. Ибо в **Age of Kings** все сделано с таким расчетом, чтобы поразить нас грандиозностью и драматичностью событий. Требушеты перед стенами средневекового города... Грохот орудий... Величественные морские сражения... Но не будем опережать события и разберем всю игру по косточкам.

Наиболее значительные изменения произошли на самом деле в графике. Не удивляйтесь, но... речь пойдет вовсе не о технологических достижениях, которых в игре пока на самом деле не так уж и много. Дело в том, что авторам игры удалось соблюсти правильные пропорции размеров юнитов, зданий, деревьев и всего прочего. На деле это означает, что здания теперь стали очень большими. Для человека, привыкшего к стандартным real-time стратегиями, и любителей играть в разрешении 640x480 они покажутся чудовищно большими. В общем-то картинки говорят сами за себя, но очень хочется поделиться собственными впечатлениями. Поначалу такое новшество сильно радует. Чуть позже становится сложно не обратить внимания на появляющиеся проблемы. Связанные, в частности, с размещением зданий.

Да, теперь в **Age of Empires II** нам придется думать еще и о внешнем облике нашего города (не базы, а именно города). Это, конечно, не SimCity 3000 и не вполне Caesar III, но от правильного размещения зданий в немалой степени зависит то, насколько эффективны окажутся ваши действия. Да и вообще, если есть стены, то как их можно не использовать? А как можно забыть о воротах? Да, кстати, в Age of Kings появились ворота! Недооценить сие изобретение в постройке оборонных сооружений и даже в тактических операциях просто никак невозможно. Вспомните, как раньше хотелось обнести свой город стенами, за которыми плотной линией выстраивались башни. И какие потом возникали проблемы при попытке вывести свои юниты за пресловутую стену. Приходилось прорубать в ней кусок, а потом отстраивать заново — стена уже не казалась такой уж необходимой и больше мешала. Теперь все проще — достаточно возвести внушительного вида ворота. Далее действуем по обстоятельствам — если кого-то нужно вывести из города (или, наоборот, впустить), мы их открываем; если мы ждем атаки врага, то ворота предусмотрительно закрываются. Количество оных сооружений не ограничено. Все, как говорится, в наших руках. Но далеко не так просто. Ворота превращаются в смертоносное оружие при игре с тупым (как правило, компьютерным) противником. Противник этот, замечая открытые ворота, сильно радуется и направляет войско на территорию города. Мы же, как люди умные, поступаем соответственно — во время прохождения какого-нибудь юнита непосредственно под во-



Бои стали глобальнее.

Увы, но пушечное ядро обладает очень маленьким радиусом поражения. Скорее всего, погибнет только один лучник...



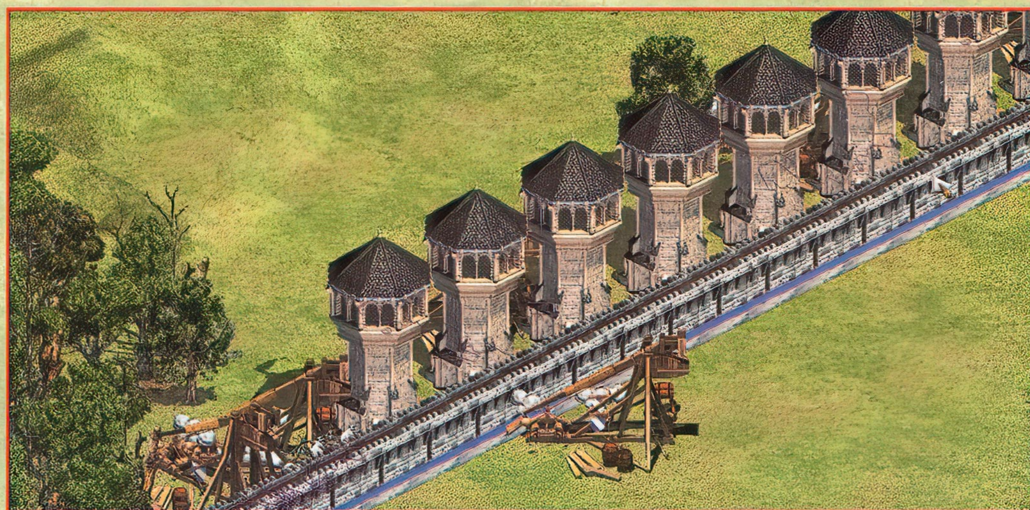
Вода в финальной версии должна выглядеть очень красиво. Правда, пока она не анимирована.



С грозными требушетами легко расправляются быстрые конные юниты. А чего вы хотели – баланс...



Неприступная линия обороны – результат налицо.



Башни лучше всего совмещать с требушетами, а для пущей прочности – и со стенами...

ротами мы их очень аккуратно закрываем. Эффект превзойдет ожидания.

Человека, который долго играл в старый (теперь старый) Age of Empires, приятно удивит одна особенность, касающаяся постройки зданий. Как вы помните, раньше, при разметке территории для строительства, страшно мешали будущие работники, занимающие полезное место. Теперь эта дурацкая недоделка устранена, и мы можем возводить здания, не обращая никакого внимания на строителей. Значительно проще стало обслуживать фермы, которые, к слову сказать, также стали значительно больше. Кстати, по фермам можно бегать и после их постройки.



С грозными требушетами легко расправляются быстрые конные юниты. А чего вы хотели – баланс...

Теперь для разных ресурсов существуют разные строения. Какого-то решающего значения это для игрового процесса не имеет, но все-таки хотелось бы отметить общую проработанность, которая все-таки заслуживает определенного внимания.

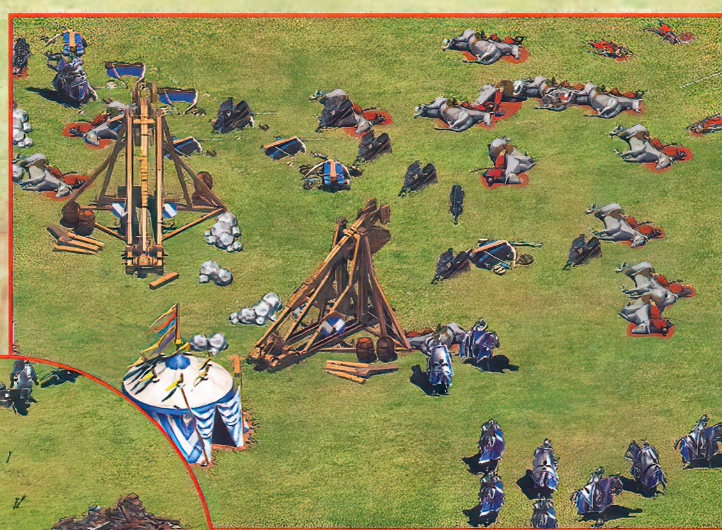
Хозяйственная модель не особенно сильно изменилась. Средневековые жители собирают пищу, дерево, золото, камни. Немного абстрактно и условно, но, вместе с тем, что еще нужно для динамичной стратегии в реальном времени. Многих в Age of Empires привлекало разнообразие возможностей сбора того или иного ресурса. К примеру, пищу можно было добывать охотой, рыболовством, собирательством или земледельчеством. Все это создавало иллюзию реалистичности, играть с которой было, разумеется, значительно интереснее. В **Age of Kings** ко всем вышеперечисленным способам добычи пищи прибавился еще один... Даже не знаю, как следовало бы его назвать. В общем, я опишу процесс, а вы сами делайте выводы. Кроме волков, оленей и диких кабанов, на которых можно охотиться, нами был обнаружен еще один вид существ, которые, несмотря на общую схожесть с объектами охоты, разительно от них отличались. По карте небольшими стадами и по одиночке перемещались овцы. При приближении крестьян они сразу окрашивались в соответствующий цвет и... оказывались доступны для управления игрока! Крестьяне превращались в пастухов, которые, разумеется, пасли овец, добывая таким образом пищу. Как это выглядит на самом деле? Конечно, было бы вполне естественно предположить, что по достижении овцами определенного веса их отправляют на какую-нибудь скотобойню, где окончательно и завершается процесс превращения живых организмов в столь желанную «пищу». Однако все происходит не так. Крестьянин, пасущий овцу, совершает загадочные пассы руками, которые, в принципе, можно воспринимать как угодно. Спустя какое-то время от несчастной скотины отщипывается что-то белое, имеющее отдаленное сходство с шерстью. После этого возникает великое множество вопросов. Если это шерсть, то что общего она имеет с пресловутой «пищей» и почему овцы спустя некоторое время умирают? Если это мясо, то средневековые крестьяне в понимании разработчиков игры были самыми настоящими живодерами. Так или иначе, мы получили в свое распоряжении пусть и не вполне полноценный, но в то же время дополнительный юнит. Не стоит забывать о том, что овцами

Обычные домики внешне могут отличаться друг от друга.



ЭКСПЕРТ: Дмитрий ЭСТРИН (estrin@gameland.ru)





Почти как на самом деле...

можно управлять. Конечно, они не особенно функциональны, но в то же время порой скотина может пригодиться в разведке. Отдельного внимания заслуживают серьезно изменившиеся фермы. Прежде всего, они, как и все остальные постройки, стали значительно больше. Во-вторых, хотелось бы обратить внимание читателя на то, что теперь по полям ферм могут передвигаться юниты. Не только крестьяне, но и все остальные. Как вы помните, в Age of Empires крестьяне, занимающиеся земледелием, очень часто застревали между полями, что само собой могло взбесить даже самого терпеливого игрока. Теперь эта проблема оказалась решена.

Что касается дерева и камня, никаких изменений не произошло. Но вот на золоте стоило бы остановиться. Было бы неправильно не сказать, что в Age of Kings не изменился баланс ресурсов. Изменился. Золота теперь требуется значительно больше. Наверное, поэтому разработчики довели до ума столь многообещающий аспект игрового процесса, как торговля. Если в Age of Empires торговать (то есть выменивать пищу, дерево и камни на золото) можно было только с помощью специальных кораблей, то в **Age of Kings** теперь этим можно заниматься и на суше. Причем без помощи каких-либо дополнительных юнитов. Достаточно построить рынок, и с его помощью будет доступна как покупка ресурсов за золото, так и их продажа. После каждой торговой операции будет изменяться курс обмена. Если вам этого покажется мало, то вы можете нанять торговые тележки, которые будут совершенно бесплатно добывать золото при наличии двух условий. Во-первых, должна быть установлена связь с союзниками, во-вторых, у них также должен быть рынок. Чем дальше он находится, тем больше прибыль. Конечно, все не так просто. Всегда следует помнить о том, что каждая торговая тележка стоит некоторое количество золота и что враг всегда будет стремиться разрушить, как правило, ничем не защищенные торговые пути. Если вы сможете решить эти маленькие проблемы, то с золотом у вас все будет в порядке.

Столь же многоаспектной стала оборона. Начнем со стен. Как вы помните, в Age of Empires строительство укреплений упиралось лишь в наличие камней. Однако теперь появился дополнительный вид стен, для которых требуется всего-навсего дерево. Чисто внешне эти стены напоминают самый банальный частокол, однако и он может сослужить хорошую службу. Каменные стены ничуть не отличаются от тех, что были в Age of Empires, про ворота мы уже говорили, стоило бы отдельно остановиться на башнях. Теперь нам стали доступны башни, стреляющие каменными ядрами, наподобие тех, что используют катапульты. Кроме всего прочего у оборонительных сооружений появились дополнительные возможности, позволяющие увеличить их огневую мощь. Так, достаточно посадить в башню нескольких крестьян, чтобы врагу наносились более серьезные повреждения. Да и крестьяне окажутся в относительной безопасности, по крайней мере до тех пор, пока не будет разрушена башня. Появилось дополнительное уникальное строение, позволяющее повысить обороноспособность города на несколько порядков. В крепость может набиться до двадцати человек, каждый из которых способен нанести такие же повреждения врагу, как и башня. В общем, достоинства ясны.

С другой стороны, авторам удалось не нарушить баланса, предоставив в распоряжение игрока мощные атакующие юниты. К примеру, ничто не сравнится с мощью требушетов, эдаких передвижных башен, гигантских катапульт. Они, как нельзя лучше, подходят для уничтожения статичных мишеней. Тех же стен или башен. С другой стороны, с требушетами с легкостью расправится быстрая кавалерия противника, так что оставлять их без надзора соответствующих юнитов в высшей степени неосмотрительно. Башни, кстати говоря, перестали быть панацеей ото всех бед. Усовершенствованные лучники, стреляющие навесом, смогут легко их уничтожать безо всяких потерь со своей стороны. Отдельное внимание стоило бы обратить на появившиеся огнестрельные юниты. Мушкетеры и передвижные пушки — грозная сила в руках умелого игрока. Но им могут легко противостоять самые обычные катапульты или все та же конница.

Как вы можете понять, какого-либо универсального юнита просто-напросто не существует. В **Age of Kings** так же, впрочем, как и в Age of Empires, сила юнита измеряется не характеристиками, а его способностями. Теперь вы не можете составить идеальную оборону из одних башен со стенами. Вам не удастся без потерь уничтожить город противника пусть даже и большим отрядом мушкетеров. Все сделано с таким расчетом, что пользоваться каким-либо одним видом юнитов просто-напросто бессмысленно. Только совместные усилия пехоты, конницы, стрелков и тяжелых осадных юнитов дадут необходимый результат. Хотя... и тут есть свои исключения.

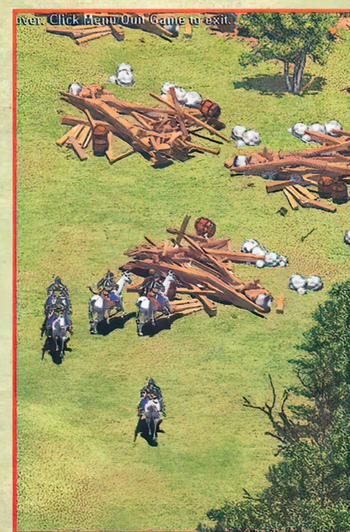
Древняя тактика войны в одиночной игре, появившаяся еще в Age of Empires, оправдывает себя и здесь. Итак, успешно атаковать врага можно всего лишь четырьмя-шестью юнитами. Два мага, два требушета и два крестьянина — поверьте, этого вполне достаточно, чтобы нанести сокрушающий удар противнику. Тактика, тем не менее, проста — в непосредственной близости от вражеского города строятся две башни, устанавливаются требушеты и маги. Пока требушеты разносят дальние мишени в городе, маги, находящиеся под прикрытием башен, занимаются переманиванием конницы, которую компьютер будет посылать с целью уничтожения требушетов. Потом линия фронта передвигается на несколько шагов вперед и так далее. Маги лечат друг друга и появляющиеся юниты, крестьяне чинят башни — так что риск сведен к минимуму. Но в многопользовательской игре эта тактика обречена на провал. Ведь противнику достаточно всего-навсего выставить свои требушеты. Вероятность того, что до этого догадается компьютер, минимальна.

Маги, кстати говоря, ничуть не изменились, если, конечно, не считать того, что называются они теперь монахами. Да, у них появилась еще одна функция — переноска артефактов. Но вот самым серьезным образом изменились морские юниты, корабли. Просто перечислю нововведения — корабль, сжигающий все на близком расстоянии (помнится, таковой был доступен некоторым расам в add-on'е к Age of Empires — Rise of Rome), корабль, стреляющий пушечными ядрами, корабль, наполненный взрывчаткой, и... корабль, который может захватывать своих противников в море на абордаж. Два последних заслуживают особого внимания, поскольку именно они полностью меняют всю суть морских сражений. Если раньше достаточно было положиться на количество своих кораблей и их более-менее удачное расположение в море, то теперь этого мало. Нужно обладать ангельским терпением, чтобы не запутаться в тесном заливчике, в котором вспыхивает яростное сражение. Ведь корабль, наполненный взрывчаткой, может повредить и свои корабли, корабли, использующие огонь,



Последствия сражений порой впечатляют.



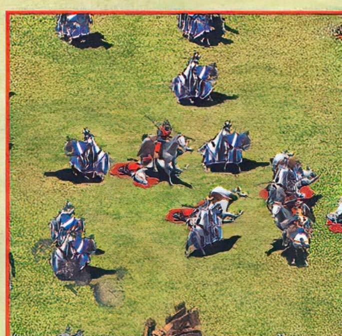


Дмитрий **ЭСТРИН** (estrin@gameland.ru)

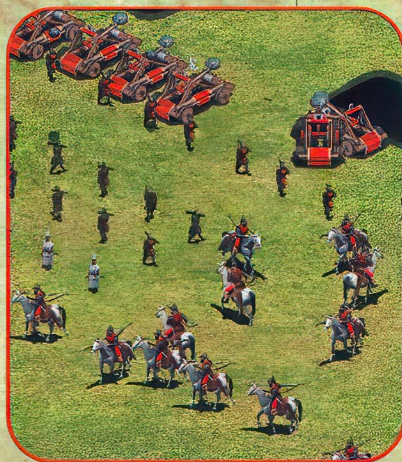
опасны только на близком расстоянии, а от пушечных ядер фрегатов достаточно легко уклониться при наличии соответствующего желания. Я бы, например, посоветовал избегать глобальных морских сражений, в которых управлять своими подчиненными становится отнюдь не просто. Мелкие стычки с непременным абордажем и поддержкой с суши — то, что нужно.

Немалое количество часов, проведенное мной за многопользовательской игрой Age of Empires, убедило меня в том, что практически все бои вспыхивают лишь в двух случаях. Если мы атакуем вражеский город или если враг атакует наш город. Значительно более редко происходили стычки за ресурсы. Сражения в чистом поле, в котором участвуют два больших войска (то, что так любят демонстрировать разработчики в качестве screenshot'ов на рекламе), просто-напросто отсутствовали. В **Age of Kings**, в принципе, противника можно спровоцировать на такие битвы. Виной сему огромные карты, нарочито ослабленные башни, появление огнестрельных юнитов и заставы. Заставы — это новый тип постройки, представляющий собой факел, воткнутый в землю. Функции достаточно просты — разгонять fog of war. Само по себе нововведение не отличается особым новаторством, но вкупе с вышеперечисленными элементами делает игру значительно более глобальной. Большие битвы — удел тех, кто играет в **Age of Kings**.

В версии, представленной Microsoft, существует несколько режимов одиночной игры. Отдельно остановиться хотелось бы на кампании, deathmatch и regicide. Кампания пока существует только одна, но ее, в принципе, достаточно, чтобы понять, какой бесконечный потенциал содержит в себе Age of Kings. Драматичное повествование о злоключениях Жанны Д'Арк, соответствующая историческая оболочка и масса неожиданностей — так можно вкратце ее охарактеризовать. Deathmatch практически ничем не отличается от Age of Empires. Regicide — маленькое и по сути своей очень простое изобретение разработчиков. У каждого из игроков есть король, которого всеми силами нужно защитить. Кто остается без короля, тот, соответственно, проигрывает.







О графике придется говорить очень осторожно и с многочисленными оговорками. Дело в том, что не доделана анимация некоторых юнитов, есть небольшие проблемы с внешним обликом зданий. Но останавливаться на всем этом мы, конечно же, не будем, поскольку понятно, что в финальной версии игры все эти недостатки будут, вне всяких сомнений, исправлены. Собственно говоря, графика изменилась не сильно. Age of Empires при ближайшем знакомстве угадывается почти сразу. Естественно, не может не восхищать правильное соотношение размеров между зданиями и юнитами, о котором я уже упоминал. Восхищает и много другое. К примеру, существует несколько типов внешнего вида домиков — никакой функциональной нагрузки это не несет, однако приятно разнообразит всю игру. Мультик перед игрой, который теперь уже можно назвать традиционным, вряд ли удивит своим технологическим исполнением, однако имеет смысл обратить внимание на его художественную сущность. Проблема с размером зданий, которые загораживают юниты, решена не совсем изящно, хотя ничего лучшего, за исключением полной трехмерности и управляемой камеры, придумать не удастся. Когда какой-нибудь крестьянин оказывается за постройкой, просвечивается его контур. Сделано сравнительно грубовато, но с этим приходится смириться. Очень красиво в финальной версии должна выглядеть вода — на данный момент она, увы, не анимирована и доступна нашему взору лишь в статичном виде. Каких-то особых спецэффектов замечено не было. В целом игра смотрится очень красиво, хотя спустя какое-то время понимаешь, что особых наворотов ждать не стоит.

Серьезные изменения претерпел интерфейс. Позволю себе просто их перечислить. При двойном щелчке на юнит выделяются все идентичные ему юниты, находящиеся на экране. Существует возможность устанавливать порядок производства юнитов в военных зданиях, а также место их сбора на карте после появления на свет. Для каждой боевой единицы можно выбрать одну из двух линий поведения — агрессивную или нормальную. Существует несколько режимов карты. Также есть возможность в любой момент в процессе игры переключиться на дерево развития, которое содержит в себе практически все ответы на вопросы, которые только могут возникнуть в **Age of Kings.**

На самом деле в своем настоящем виде Age of Kings не представляет собой ничего ценного для массового игрока. По крайней мере насладиться всеми достоинствами продолжения «real-time стратегии от Microsoft» не удастся. Это действительно ранняя версия, которую следует воспринимать именно так и ни как иначе. Нами была получена уникальная возможность выяснить, чем окажется **Age of Empires II**, узнать, насколько слова разработчиков и картинки из игры соответствуют истине. Мне кажется, мы эту возможность использовали. Теперь остается лишь дождаться финальной версии игры.

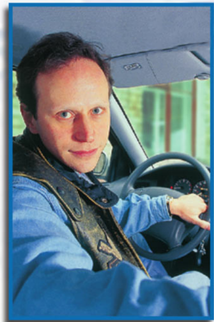
СИ-ХИТ?



ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

Консервы из «классики»

«Напишите про сайты, на которых можно скачать игры 1985-1993 годов выпуска!..» из письма в «Онлайн»



Куда уходят любимые игры «картриджной», «дискеточной» и ранне-CD-ROM'ной поры? Умирают от старости вместе со своими платформами или хранятся позабытыми в архиве **oldgames.zip**, кочуя с винчестера на винчестер при апгрейде? Судя по письмам, бывшие любимцы «убиваются» самими геймерами или гибнут вместе с прочим ПО при крахе **HDD.** Казалось бы — нет проблем, с глаз долой, из сердца вон!.. Но проходит какое-то время, новые хиты надоедают и тоскующий геймер приступает к поискам **Sinistar Unleashed, Komander Keen** или первого **Lode Runner'a.**

И где же это все найти (кое-что на эту тему в сегодняшней АНАТОМИЧКЕ)? На полуосыпавшихся дискетах, поцарапанных сборниках-»сидюках» или в дебрях Интернет? Шансы, увы, не велики. Конечно, многое переиздается в **Gold Edition'ax**, выпускаются римейки и так далее. **Activision**, например, объявила, что будет продавать свою классику с Интернет сайта за 5-20 долларов. В любом случае любимую игру надо отыскать, да еще и купить по второму разу.

Ну а если углубиться в историю лет на пятнадцать, забыть про **IBM, Mac, PSX** и **DC**, и вспомнить прекрасные игры **ZX Spectrum'a, Atari** или **POKEY**... Даже если они сохранились, то живо ли устройство, на котором их можно запустить? А если и погибла «машинка», то нельзя ли оживить похороненные в ПЗУ килобиты и мегабайты?..

Наверное, именно такие мысли посещали Николу Салмориа (**Nicola Salmoria**), когда он в 1997 году приступал к написанию небольшой программы, позволяющей коду любимого им **PacMan'a** выполняться на **PC**. Как настоящий ученый, прежде чем основательно погрузиться в работу, он попытался изучить и обобщить опыт предшественников. Ведь идея консервирования «классики», как ФОРМЫ КИБЕРКУЛЬТУРЫ, давно овладела умами программистов, и Интернет был наводнен бесчисленными версиями старинных хитов, включая, естественно, и **PacMan'a**.

Но удивительное дело, все предложенные реинкарнации лишь имитировали внешнюю сторону «антиквариата» — похожую или «улучшенную» графику, основные сюжетные коллизии и так далее. То есть по сути дела большинство писало новые игры, весьма похожие на классические образцы, но не более того. Для настоящего коллекционера и знатока замена совершенно неприемлемая — все равно как меломану предложить вместо первого винилового релиза Цеппелинов болгарскую болванку из Митино!

Салмориа пошел по другому, более сложному пути — эмуляции игрового железа, этим создавались условия для сохранения абсолютно всех особенностей оригинала. При таком подходе древняя игрушка, перенесенная внутрь **PC** (посредством своей ROM-копии) даже не подозревала, что работает не на антикварной машине, а на мощном Пентиуме с безразмерным ОЗУ.

«Это было сродни магии «воскрешения из мертвых»! — вспоминает Никола первый запуск **PacMan'a** на **PC**. Некоторое время ничего не происходило. Мелькнула мысль: «Не работает!» Но прошла секунда, другая, появилась заставка, и PacMan воскрес из небытия, как ни в чем ни бывало. Потом последовали успешные реанимации таких хитов как **Lady Bug, Mr. Do!, Pengo**...

Работа у Николы спорилась, появились соратники, возникла идея объединить отдельные эмуляторы в программный комплекс «с драйверной архитектурой» (отдельной платформе — отдельный драйвер). Тогда же безымянное начинание получило имя — **M.A.M.E.** (**Multi-Arcade Machine Emulator**), теперь это самый раскрученный и популярный аркадный эмулятор. Открытый код, бесплатность, возможность дополнить **MAME** собственным драйвером (эмулятором любимой железки или особенной игрушки) вовлекли в него сотни и тысячи геймеров из всех уголков Земли. Из чуланов и антресолей извлекались древние аппараты, группы хакеров копировали ПЗУ, взламывали старинные защиты от копирования, разбирались в тонкостях синтеза звука микросхемами канувших в лету производителей.



И вот итог — 1263 поддерживаемых игр (в **MAME** версии 35b10, см. на компакте СИ) за период с 1975 по 1998 годы выпуска включительно. От **Gunfight'a** до **Neo Bomberman'a** и **The King of Fighters'98.** Причем если говорится о поддержке, то она полная и абсолютно точная. Начиная от количества линий развертки, а их в ту пору было куда меньше сегодняшних 640-а и потому большинство игр идет в окне или «на весь экран», но с черными полосами по бокам. Заканчивая, — держитесь за стул — аутентичным положением картинки на мониторе при так называемом «вертикальном» сканировании (команды **MAME: -ror, -rol, -flipx, -flipy**). В этом случае монитор предлагается аккуратно положить набок! Инструкция к **MAME** предупреждает об опасности поражения электрическим током; говорит, что конструкция лишь некоторых дисплеев предусматривает такой разворот, но... в остальном неумолима — если надо, то почитатель «классики» не пощадит никого и ничего ради полноты воспроизведения какого-нибудь игрового динозавра образца 1979 года...

Итак, вы решили стать коллекционером, например, для того, чтобы поразить друзей эстетским увлечением **R-Type'ом** (предком всех нынешних shooter'ов) взамен плебейского **Unreal'a**. Или чтобы самостоятельно проверить утверждения престарелых авторов СИ о небывалой играбельности **X-Multiply** на аппарате **M72** производства **IREM** или **Fantasy Zone** на **Sega System 16.**

Установили **MAME**, запустили и... тяжело задумались! Ведь эмулятор — это лишь достаточное условие зарождения игровой коллекции, совсем как хороший альбом для филателиста. А чтобы наполнить его содержимым необходимо еще кое-что — игровые **ROM'ы**! Вот тут-то собиратель вступает на довольно скользкую дорожку. Если в свое время вы купили несколько игр для **Atari**, то с известной долей правомочности можно полагать, что использование их «электронных образов» в **MAME** вполне законно.

А вот как быть с другими игрушками? Ведь в содержимом игровых **ROM'ов** помимо всего остального заключена интеллектуальная собственность разработчиков и издателей. А авторские права на игры сохраняются несколько десятилетий (в отличие от самих **EPROM'ов**!..), так что же, ждать 2050-го года?

С другой стороны, ни для кого не секрет, что Интернет просто забит всевозможными **ROM-dump'ами** и архивами с zip'ованной классикой. Как же быть с этим? Очень просто — по большому счету все держатели подобных сайтов нелегалы и бутлегеры. И борьба с ними не так давно началась. В декабре 1998 года **Interactive Digital Software Association** (**IDSA http://www.idsa.com/**), поддержанная **Nintendo, Sega** и **Lego Media**, объявила крестовый поход против держателей Эмуляционных Сайтов. Все оправдания, типа «сберечь цифровую культуру для грядущих поколений», «мы не извлекаем прибыли», были отметены, и законопослушным американцам и европейцам пришлось закрывать сайты или убирать ссылки на **ROM'ы** и **zip'ы.** Однако «зубры» Эмуляции полагают такую тактику **IDSA** заведомо проигрышной. «Вместо одного закрытого появятся два новых сайта. — говорит ветеран движения Дейв В. (сайт **Dave's Classics**, 22 миллиона посещений с 1996 года). — Так Эмуляцию не убить!»

Да и сам Никола Салмориа сомневается в силе аргументации **IDSA**. С его точки зрения **MAME** — это совсем не утилита, позволяющая любителям дармовщины развлекаться сотнями игр. Прежде всего, это грандиозный сборник документации и технических решений, описывающих развитие игровой индустрии. А во-вторых, способ сохранить в аутентичном и работоспособном виде игровую классику, да еще так, чтобы каждый мог попробовать великолепного **Alien Syndrome** и понять, действительно ли за пятнадцать лет игры стали увлекательнее? Или нам раз за разом подсовывают одни и те же старые идеи, лишь поменяв тусклую бумажную обертку на сверкающую и высокотехнологичную мишуру?...

CU-Online



mame32

«Классика» в Интернете:

на русском:

Русская Страница Эмуляции http://emulation.da.ru
SVD http://kulichki.rambler.ru/svd/games/index.html
Nintendo64 http://www.chat.ru/~xteam/
AGames Emulation (очень давно не обновляется) http://www.ag.ru/emulation/emulation_russia.htm

на английском:

Arcade@Home http://www.arcadeathome.com/
Beyond Emulation http://be.emulationworld.com/
EmuHQ.com http://www.emuhq.com/
Emulatronia.com http://www.emulatronia.com/
Emunintendo http://www.emunintendo.com/
Emuverse http://www.emuverse.com/
EMUX.com http://emux.com/
PC Arcade http://www.emuclassics.com/pcarcade
Retrogames http://www.retrogames.com/
Snes Emulation Centre http://www.snes9x.com/sec/

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@usa.net)*

Heat.Net?! Хит или нет?..

Хочется сразиться одновременно с несколькими противниками со всех концов света, померяться силами на турнирах или поучаствовать в битвах кланов? Благодаря Интернету эта мечта стала явью — существует немало специализированных центров для ее воплощения. Об одном из таких проектов и пойдет речь. Прошу любить и жаловать: **Heat.Net (http://www.heat.net).**

Программное обеспечение для использования серверов этой сети можно скачать непосредственно из Сети (около 6 Мб). Хотя нередко почти все необходимое находится прямо на диске с игрой (например, см. **Heroes of Might and Magic III**).

Процесс регистрации весьма прост, не занимает много времени, не требует знания языка (уж понять-то смысл слов **login** или **password** сможет каждый) и — абсолютно бесплатен. Главное для успеха — указать реальный **e-mail** адрес, на который после регистрации придет письмо с инструкциями...

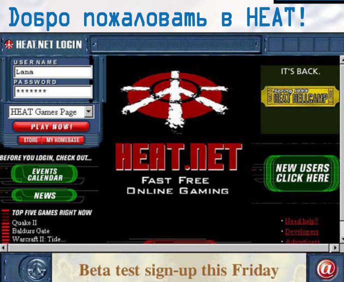
Итак, регистрация пройдена, софт инсталлирован. Теперь пора переходить непосредственно к главному лакомству — играм.

Благодаря **HEAT.NET** можно играть более чем в сотню популярнейших игр, начиная от **Descent III** и заканчивая **Baldur's Gate**. Причем во многие — абсолютно бесплатно. Более того, некоторые демоверсии скачиваются непосредственно через сайт **HEAT**. Но для большинства игр требуется иметь на своем компьютере заранее инсталлированный продукт.

Можно просто собрать соперников или союзников и приятно провести с ними поединки, а если никого под рукой нет, то поучаствовать в регулярно проводимых турнирах

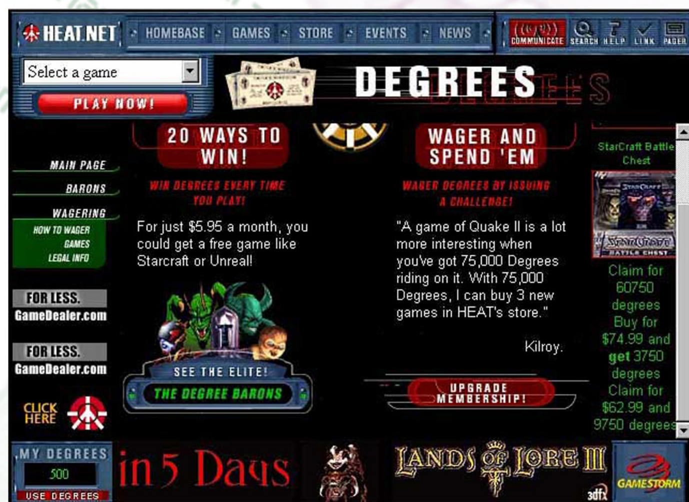
«Неплохо, — скажет искушенный геймер, —

Добро пожаловать в HEAT!



Зарегистрироваться не просто... а очень просто!

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@usa.net)*



Виртуальный шоп. Торгуем на баксы и дегрики.

но чем же это лучше других игровых серверов?» А вот чем — играя, ты не только получаешь удовольствие, но и... зарабатываешь: опыт, известность, славу и... деньги! Ага! Я прямо чувствую, как екнули сердечки наших любителей халявы. Но не спешите, не всё тут так уж и просто, хотя — весьма соблазнительно.

Методика «обогащения» такова. В зависимости от успехов в битвах и завоеванных на турнирах местах, на счет игрока к исходным и одинаковым для всех **500 Degrees** (виртуальная валюта **HEAT** — эквивалент игровых очков) начисляются дополнительные **Degrees** — «псевдобаксики».

Накопления затем тратятся в магазинчике (**Store**), причем на вполне реальные цели. Можно купить диск с игрой, майку или что-нибудь из оборудования для любимого компьютера. К примеру, **HDD Samsung** 8,4 Gb можно купить за $206 или **181500 Degrees**, а модем **US Robotics 56K** за $156 или, соответственно, 127500 Degrees. Разрешено и совмещать оплату — часть долларами, а часть — **Degrees'ками**. Кстати, при покупке за доллары в качестве бонуса начисляется несколько тысяч **Degrees'ков**. Для ориентации — обычно призовой фонд турнира составляет порядка **100000 Degrees'ков** (примерно 120 долларов). А турниры устраиваются весьма часто. Так что есть за что бороться...

Существуют и различные неигровые способы пополнить счет, например, лотереи. Только за заполнение после регистрации анкеты дают **500 Degrees**. Это можно сделать, перейдя с главной странички на страницу своего аккаунта (**Homebase**, не забудьте ввести логин и пароль). Там же хранится вся информация об успехах и счете игрока вплоть до его «портрета» (выбирается из солидной базы готовых картинок). Стоит отметить, что только пользователи, заполнившие анкету, принимают участие в регулярно проводящихся лотереях.



Редактирование аккаунта: выбери себе внешность

Помимо **Degrees** можно выигрывать и реальные баксы, хотя это скорее привилегия зарегистрированных (т.е. оплативших свое членство на **HEAT**) пользователей. Но кто мешает накопить **Degrees** и оплатить ими это «элитарное» членство?!

Информацию о расписании турниров можно узнать в разделе **EVENTS**, а найти партнеров для игры — в специальном чате. Словом, услуги **HEAT** весьма продуманы и сбалансированы.

Что ж, на этом я заканчиваю это пространное введение в **HEAT.NET**, все равно ведь убежите пробовать, не дочитав этот текст до конца... До встречи на игровых полях!

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@usa.net)*

WaveCatcher: построй свою цивилизацию!

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	on-line стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	Edash
РАЗРАБОТЧИК:	Edash
ТРЕБОВАНИЯ	Pentium 100, Windows 95/NT4, 16Mb RAM, 1Mb video RAM
К КОМПЬЮТЕРУ:	
ОНЛАЙН:	http://www.edash.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Citizen 01

ДОСТОИНСТВА

Новизна, большое число одновременно играющих.

НЕДОСТАТКИ

Примитивная графика.

РЕЗЮМЕ

Нечто новенькое среди on-line стратегий.

VIDEO	1
SOUND	0.5
INTERFACE	1
GAMEPLAY	1.5
ORIGINALITY	1
ADDITIONS	1

6.0

Если думаете, что только в России может прийти в голову идея ремонтировать мотор автомобиля через выхлопную трубу — вы глубоко ошибаетесь. Как насчет создания сетевой игры, одновременно доступной как java-аплет через браузер и как самостоятельная программа, устанавливаемая на вашем компьютере? Прошу любить и жаловать — стратегия в реальном времени WaveCatcher

Идея покорения инопланетного мира, использованная в неоднозначно воспринятой геймерами походовой глобальной стратегии **Sid Meier's Alpha Centauri**, на самом деле не столь уж нова. Если хорошенько порыться на игровых сайтах, можно найти несколько вполне достойных ее воплощений, например **Citizen 01** от **Playlink**, о которой мы рассказывали в апрельском номере журнала (№7). Но среди многих интересных (и не очень) проектов есть воистину забавные творения, как по содержанию, так и по технологии изготовления.

Если думаете, что только в нашей стране может прийти в голову идея ремонтировать мотор автомобиля через выхлопную трубу — вы глубоко ошибаетесь. Как насчет создания сетевой игры, одновременно доступной как **java-аплет** через браузер и как самостоятельная программа, устанавливаемая на вашем компьютере? Слабо? А вот парням из **Edash** — в самый раз. Итак, прошу любить и жаловать — стратегия в реальном времени **WaveCatcher (http://www.edash.com)**.

Хочется начать игру героем? Или не худой конец молодым перспективным рекрутом. Фигушки — перед началом игры, из вас делают покойника. Да-да, главный герой — мертвец. Он погиб на Земле и его разум был возрожден в генетически созданном гуманоидообразном теле на планете **Tendril**. Благодаря недюжинным ментальным способностям, в том числе — контролем над чужими телами, герой стал вождем орды туземцев, которых он должен привести в Золотой Век...

Члены подвластной орды инопланетников могут иметь разные специальности, от фермеров и шахтеров до ученых и солдат. При этом их можно легко «перепрофилировать» для дела, более актуального для сиюминутных нужд будущей империи. Это собственно одно из важных отличий **WaveCatcher** от большинства стратегий. В остальном — заметных новшеств у «живой силы» не наблюдается — шахтеры добывают полезные ископаемые, фермеры — еду, а ученые двигают технологии...

Как и положено игре, удостоившейся чести быть препарированной в рубрике «Онлайн», **WaveCatcher** — мультиплеер, а значит покорять инопланетный мир приходится при поддержке, но чаще — конкуренции со стороны других игроков, обуреваемыми не меньшими наполеоновскими стремлениями (вот уж простор для клановых войн!). Но в одно время, на одной планете должна быть лишь одна империя, а потому все средства применимы, от обмена ресурсами и технологиями до шпионажа и саботажа. И сразу же сюрприз: гибкость сценариев. Не традиционный «истреби их всех», а джентльменский набор рецептов по завоеванию мира — силой, торговлей, наукой и т.д.

Еще одна неожиданность в WaveCatcher — количество игроков. Мы давно привыкли к стратегиям с несколькими партнерами — два, шесть, восемь... но чтобы несколько сотен?! А именно на подобное число игроков рассчитана эта игра. Посильнее «Фауста» Гете, не так ли?

Еще одна неожиданность в **WaveCatcher** — количество игроков. Мы давно привыкли к стратегиям с несколькими партнерами — два, шесть, восемь... но чтобы несколько сотен?! А именно на подобное число игроков рассчитана эта игра. Посильнее «Фауста» Гете, не правда ли?

WaveCatcher — это точно стратегия, причем этот плод болезненного воображения разработчиков сочетает в себе сразу и **real-time**, и **turn-based**. Обычно действие разворачивается в реальном времени, однако в ключевые моменты, такие как ведение боевых действий и т.п., игра переходит в пошаговый режим,

WaveCatcher: построй свою цивилизацию!

Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@usa.net)*



Здесь будет город заложен...

как бы синхронизируя действия игроков. Таким образом, в независимости от качества связи, все находятся в примерно равных условиях.

Графика и интерфейс **WaveCatcher** не отличаются особыми изысками, хотя для стратегий с этим можно мириться. Но все же двухмерные карты, пусть и довольно красочные, смотрятся в наше время несколько... устаревшими. Зато традиционная еще со времен первой **Civilization** энциклопедия очень удобна — лаконична и конкретна, и весьма облегчает понимание происходящего.

И, конечно же, существует возможность общаться в чате с соперниками и даже оставить сообщения тем из них, кто пребывает в данный момент в офф-лайне.

Прежде чем приступить к игре, нужно выполнить магический ритуал (не забыв громко и четко назвать компьютеру свою фамилию!!): зарегистрироваться (**http://www.edash.com/apply.shtml**) и скачать два мегабайта **WaveCatcher** (**http://www.edash.com/dl_winclient.shtml**).

Теперь самый больной вопрос — сколько стоит это удовольствие? На удивление, в **Java-версию** можно играть совершенно бесплатно. Вернее — пытаться играть, потому как ее сделали — и... забыли. Вследствие чего отсутствуют некоторые весьма полезные функции, да и об устранении возможных ошибок никто не заботится. Хотя и коммерческая версия выглядит довольно сыроватой, постоянно впадая в коматозное состояние. Кстати, если вы выглядываете в Интернет из за надежной **Firewall** (ее часто для безопасности воздвигают между компьютерами локальной сети и интернетом), играть в **WaveCatcher** практически невозможно.



Война есть продолжение политики

В версию **WaveCatcher** под **Window 95/NT** бесплатно можно поиграть только несколько часов. А за большее придется заплатить пару десятков «вечнозеленых» или обратиться за помощью журнал «Хакер» (**http://www.xakep.ru**).

Резюмируя можно сказать, что **WaveCatcher** это, пусть и не вполне завершенная, но попытка создать новый жанр в области стратегий. И если она не пройдет незамеченной, то вероятно вскоре можно ожидать триумфального шествия улучшенных клонов, хищно облизывающихся на лавры коммерческих многопользовательских монстров вроде **Ultima Online**.

CU-Online

Энциклопедия нового мира

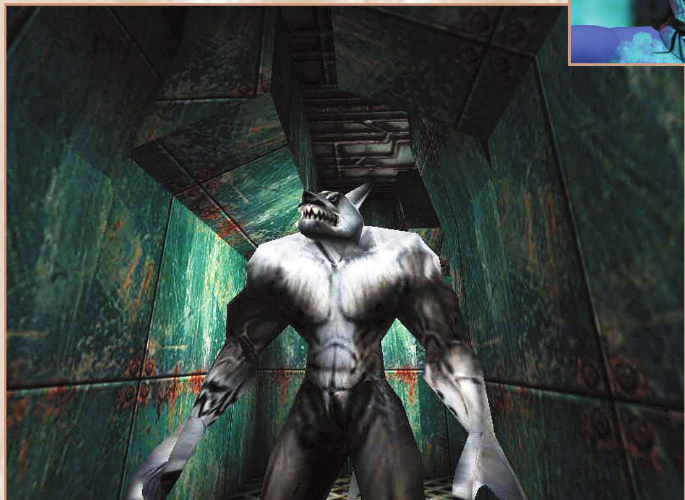


Werewolf the Apocalypse: The Heart of Gaia

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	ASC Games
РАЗРАБОТЧИК:	DreamForge Entertainment
ОНЛАЙН:	www.ascgames.com

Леонид РУСАНОВ

Временами возникает впечатление, что классические жанры («стратегия», «квест», «Action», «ролевая игра») сдают свои позиции. Все в большем и большем количестве новых игр, без сомнения относимых нами к тому или иному классическому жанру, мы замечаем элементы, играм этого жанра никак не свойственные. Откровенные элементы квеста в явном 3D-Action Hexen II, смелые эксперименты с претензиями на создание «своего» поджанра наподобие Trespasser или Thief: The Dark Project. Мало того, все большее и большее число новых игр являются просто-напросто гибридами, образованными причудливым слиянием сразу нескольких классических жанров. Вспомним хотя бы Rainbow Six, странное сожительство под одной крышей шутера и стратегии. В подавляющем большинстве случаев такое слияние происходит (и, по моему скромному мнению, долго еще будет происходить) по формуле «3D-Action + что-то еще». Это вполне объяснимо: в свете поражающего своей интенсивностью бурного развития 3D от первого лица остальным жанрам начинает катастрофически нехватать «эффекта присутствия». И искать его им, кроме как в 3D-Action, больше просто негде.



Ярким примером подобных игр является **Werewolf the Apocalypse: The Heart of Gaia**. Игра являет собой гибрид 3D-Action от первого лица и RPG. Надо заметить, смесь весьма причудливая. Но и не более причудливая, чем смесь того же 3D-Action со стратегией или квестом.

Разрабатывает этот продукт фирма DreamForge Entertainment, памятная многим своей прошлогодней игрой Sanitarium. Издателем является ASC Games. В качестве идейной основы игры использована RPG от White Wolf Game Studio. В **WereWolf** вы предстаете в роли молодого человека по имени McCullough (до боли знакомая приставка к фамилии, не правда ли?), внезапно обнаруживающего, что его родословная восходит к древнему роду вервольфов, или оборотней. Сообщество его соплеменников, благополучно просуществовавшее до наших дней, готовится к концу мира — Апокалипсису. Более точно, они этот конец готовят, и в силу вашего генетического единства с ними вы имеете полное право присоединиться к ним в их нелегком кровавом труде. В связи с чем герою, то есть вам, предстоит сделать нелегкий выбор между 1) собственной природой (голосом, так сказать, крови), зовущей вас принять в резне самое непосредственное участие, и 2) еще с детства глубоко усвоенными гуманистическими принципами, не только не позволяющими вам принимать никакого участия в делах подобного рода, но и подвигающими вас к тому, чтобы всеми силами препятствовать в их осуществлении другим, менее вас идеологически подкованным индивидуумам.



Почему-то у меня нет сомнения в том, в какую из двух сторон склонится в итоге чаша вашего выбора. Зато возникают серьезные опасения по поводу того, найдется ли в игре место стрейф-джампам. Судя по словам разработчиков, да. Особенно обнадеживают интригующие упоминания о неких имеющих место быть в игре четвероногих созданиях, хотя и безоружных, но уж очень быстро двигающихся. Хотелось бы верить!

Еще одним поводом для оптимизма может служить то обстоятельство, что игра будет сделана на движке от Unreal. Это само по себе внушает к проекту **WereWolf the Apocalypse** заочное уважение. А вот если бы ребята из DreamForge Intertainment приняли решение сделать для игры подобного рода свой движок, то, боюсь, на такой рискованной игре изначально с 99% вероятностью можно было бы поставить жирный крест. Очень мудрое решение. Смотрите, господа-разработчики игр из других фирм, смотрите и мотайте на ус.

Игра должна порадовать нас своим появлением до конца этого года.

СИ

Jane's USAF

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	EA
РАЗРАБОТЧИК:	Jane's Combat Simulations
ОНЛАЙН:	www.ea.com

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Jane's Combat Simulations — штука известная. Компания, которая сделала себе имя на целой огромной серии самых разных симуляторов — среди них были и самолеты, и вертолеты, и даже подводные лодки. Одни симуляторы получались хорошими, другие — не очень хорошими, но, так или иначе, к сегодняшнему дню Jane's прочно утвердилась на рынке компьютерных игр и позиций своих сдавать всяким Микрософтам и Микропрозам не собирается. На сей раз нашему вниманию представлен очередной, так сказать, **Jane's Combat Simulator — USAF**.

USAF — это, как следует из названия, авиасимулятор. Причем с элементами эдакого карьеризма. Игра начинается с того, что вы поступаете в училище ВВС США, а заканчивается вашим же уходом на пенсию в звании четырехзвездного генерала ВВС. Боевая часть вашей карьеры начнется где-то во Вьетнаме, пройдет через Бурю в Пустыне, а закончится в конце девяностых (если не в первых годах двадцать первого века) где-то в Европе. Всего в игре будет 62 вылета, а совершать их вам придется на самых разных самолетах: противотанковом A-10 (AKA Чебурашка), многострадальных F-15 и F-16 (меньше всего хочется летать на них — у меня ощущение, что я эти две машины по играм последних двух лет уже наизусть знаю), древних F-4 и F-105 (последний дебютирует в жанре авиасимуляторов — никогда доселе F-105 не моделировался в играх, хотя у этой машины огромная боевая история: во Вьетнаме их использовали и как истребитель, и как бомбардировщик), F-22 и F-117 (хе-хе, ну а этих просто вспомнить приятно — боюсь, что события в Югославии (точнее, над Югославией) убедили США в несостоятельности проекта Stealth).



Как утверждают девелоперы, **USAF** построен на новом движке (хотя, судя по скринам, все новое — плохо забытое старое — ОЧЕНЬ похоже, что это сильно доработанный движок WWIIFighters). Как обычно, обещаны потрясающие физические модели и модели повреждений, уникальные ландшафты, фотореалистичные кокпиты, ночные полеты с потрясающими динамическими источниками света и еще много чего. Кроме всего прочего, Jane's взялась обеспечить голосовую(!) связь игрока и AI ведомого — теперь ведомый будет подчиняться командам, подаваемым извне с микрофона. Видно, Jane's не очень-то думает о людях с рязанским акцентом вроде моего. При всем этом девелоперы утверждают, что системные требования якобы будут вполне себе щадящими (знаем мы их щадящие требования, небось — P-3 и 90мб RAM). Да,



есессна, обещан мультиплейер — как всегда, в умопомрачительных количествах. 16 игроков через локалку или Интернет.

Теперь о главном — о сроках выхода. Как известно, дедлайн — понятие растяжимое, но если все пойдет по плану, то **USAF** увидит свет уже осенью этого года. Возможно, к тому времени в игровую концепцию будут внесены значительные изменения — время на месте не стоит, и не исключено, что графический движок, например, к осени морально устареет, и его придется переделывать кардинально. Но не будем ничего загадывать — время покажет. А ждать, как говорится, геймер умеет.

СИ



Furballs

ПЛАТФОРМА:	PC, Dreamcast
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Bizarre Creations
ОНЛАЙН:	www.sega.co.jp
ВЫХОД:	осень 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Одна из самых многообещающих европейских команд разработчиков, Bizarre Creations, на которую положила глаз сама Sega, как стало известно, занята в данный момент не только созданием потенциально хитовой гонки для Dreamcast Metropolis Street Racer, но и еще одним игровым проектом, также находящемся в завершающей стадии своего развития. На сей раз это уже не гонка, а самый настоящий 3D-action с некоторыми элементами головоломок и закосом в сторону приставочных платформеров. **Furballs** — весьма необычное образование, нечто вроде помеси Quake, Tomb Raider и Sonic, только здесь вы не найдете ни кровищи вкупе с монстрами, ни грудастых девушек, ни синих ежей.

Главными героями **Furballs** по доброй традиции полудетских добрых и непосредственных игрушек стали шестеро обаятельнейших зверюшек... до зубов вооруженных различными средствами подавления сопротивления со стороны противника. Внешний вид и повадки основных персонажей соответствуют всем канонам «мультиков, которые показывают за полчаса до школы», то есть если один из героев — медвежонок-собачонок, то непременно низенький, коренастый, с большой головой и не менее большим носом. Я уж не говорю про странного вида птицу синего цвета и с зелеными перьями на голове. Очень мило, особенно после того, как замечаешь у каждого, как минимум, по увесистому пистолету. Оружие, кстати, как характеристики и умения, у всех зверей разное. Кошечке может нравится скорострельный автомат, в то время как медвежонок предпочтет ему что-нибудь вроде гранатомета (непременно с глушителем).

Несмотря на жанровую принадлежность, казалось бы не обязывающую к наличию серьезного сюжета, **Furballs** тем не менее не хочет оставаться глупой, хотя и веселой аркадкой, а потому включает в себя довольно серьезный (как в мультиках про Микки Мауса) сюжет, развивающийся по ходу игры, частично раскрываемый в межуровневых неигровых роликах. Более того, Bizarrre Creations собираются не просто добавить сюжет только потому, что сейчас так модно, но и придать ему чуть ли ни такое же значение, как в ролевой игре. Обрубок же вроде предыстории Quake`a, по словам разработчика, им совсем не подходит. Впрочем, справедливости ради, скажем, что последнему он особенно никогда нужен не был, даже просто из-за четкой ориентации на multiplayer. А вот **Furballs** — игра, делающаяся в основном для одиночной игры, и в данном случае вопрос с сюжетной линией стоит совсем по-иному.







Как это ни странно, но изначально этот, в душе от начала и до конца приставочный, проект (тогда носивший название Drive-By) разрабатывался исключительно для PC, и только спустя некоторое время, после предоставления Bizarre Creations программного обеспечения для создания игр на сеговский Dreamcast она наконец-то стала соответствовать тому первоначальному впечатлению, производимому ею на стороннего наблюдателя. Тем не менее и после официально заявленного выхода **Furballs** на Dreamcast, разработчики не отказались и от своих первоначальных планов по выпуску игры для писишной аудитории. И это правильно. Обыденные «серьезные» и однообразные продукты, валом сыплющиеся на PC, уже начинают поднадоедать, а потому такая живая и заводная мультяшная игрушка, как этот проект Bizarre Creations, не может повредить, а наоборот — только разнообразит времяпрепровождение за компьютером. Беспокоят лишь предполагаемые системные требования, обещающие быть достаточно высокими. Но если с машиной у вас все в порядке (или вы вдруг приобретете Dreamcast), то свою порцию удовольствия от **Furballs** вы обязательно получите. Даже и не сомневайтесь.

СИ

Ultimate 8 Ball

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РАЗРАБОТЧИК:	Mirage Technologies
ОНЛАЙН:	www.thq.com/full.html
ВЫХОД:	Весна/Лето 1999

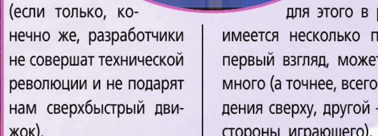
Владимир МИХАЙЛОВ
vagabond@mail.ru

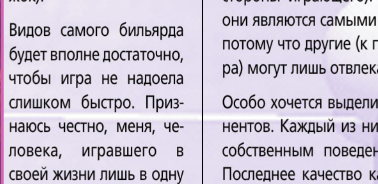
Пожалуй, изо всех игроманов больше всего не повезло любителям компьютерного бильярда. Им практически не из чего выбирать, поэтому приходится играть в то немногое, что на данный момент представлено на рынке. Фаворитом сегодня является Virtual Pool 2, но, возможно, с выходом **Ultimate 8 Ball** от THQ ситуация может кардинальным образом поменяться, и на игровом небосклоне зажжется новая звезда, которая подарит свой волшебный свет не только заядлым поклонникам бильярда, но и всем остальным любителям компьютерных развлечений.

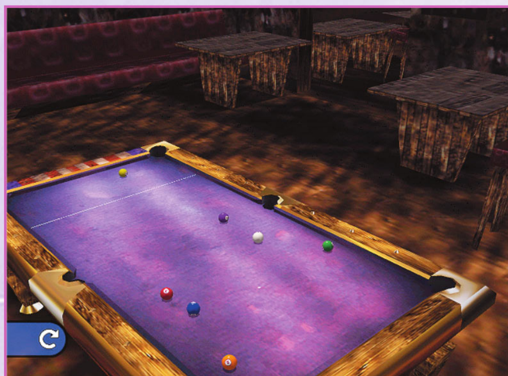


Разработчики, как это часто бывает в таких случаях, наобещали множество интересных и приятных вещей, способных привлечь потенциальных покупателей. Так, особо отмечается графическая реализация. Будут поддерживаться разрешения до 1600x1200 (Direct3D), что, в принципе, вполне вероятно, но встает вопрос о том, как все это великолепие потянет «средний» компьютер, на данный момент имеющийся у большинства наших пользователей. Так что давайте посмотрим на это трезвым взглядом и не будем питать иллюзий по поводу быстрой графики при таком разрешении (если только, конечно же, разработчики не совершат технической революции и не подарят нам сверхбыстрый движок).





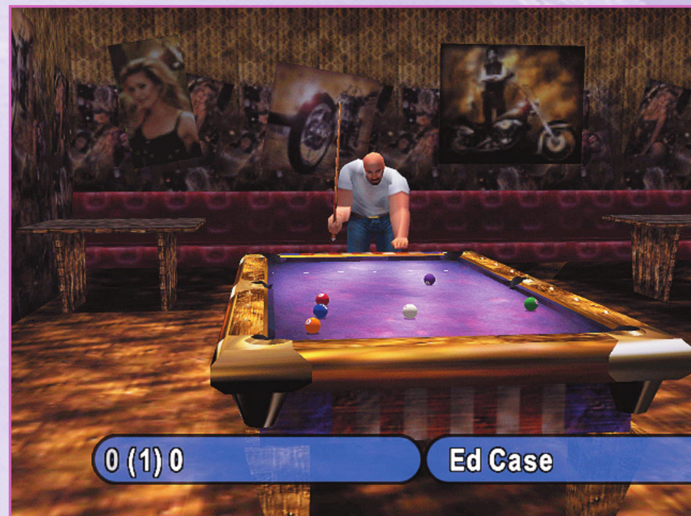




Видов самого бильярда будет вполне достаточно, чтобы игра не надоела слишком быстро. Признаюсь честно, меня, человека, игравшего в своей жизни лишь в одну разновидность этой игры (та, что в изобилии была представлена в советских домах отдыха), все перечисленные разработчиками вариации (а их больше десятка) привели в некоторое замешательство. Именно для таких «чайников» в игру будет включен режим обучения, позволяющий играющему познакомиться с основными принципами той или иной игры и приобрести начальные навыки в этом нелегком деле. Обещается, что с помощью «виртуального учителя» можно будет не только плодотворно работать над повышением собственного профессионализма, но и «набивать руку», используя специальную систему для наведения меча для удара.

Как и в настоящем бильярде, можно будет посмотреть на свою позицию с разных точек. Именно для этого в распоряжении у игрока имеется несколько положений камеры. На первый взгляд, может показаться, что их не много (а точнее, всего два: один — для наблюдения сверху, другой — для прицеливания со стороны играющего). Но, если вдуматься, то они являются самыми нужными и полезными, потому что другие (к примеру, со стороны шара) могут лишь отвлекать игрока.

Особо хочется выделить компьютерных оппонентов. Каждый из них будет обладать своим собственным поведением и манерой игры. Последнее качество кажется наиболее реальными, а вот хорошая реализация первого весьма сомнительна. Ведь для того чтобы создать хорошо проработанную и реалистичную манеру поведения (из которого, кстати, и вытекает второе), нужно создать сносный AI, а вот именно этот момент меньше всего удается почти всем создателям игр. Хотя авторы и обещают, что каждый противник будет в разные моменты вести себя по-своему (так водитель грузовика Слим, когда ему не везет, буквально рвет на себе волосы), это вовсе не означает, что он будет уметь радоваться во время проигрыша или волноваться, когда вы забьете шар в лузу. Однако давайте не будем гадать и подождем релиза, тем более что он не за горами.



Разработчики обещают внести немалый элемент разнообразия в такой консервативный вид спорта, как бильярд. Самым невинным нововведением может оказаться стол в Лас-Вегасе, который будет украшен неоном. Другие же столы будут лишь слегка напоминать тот прямоугольник, что мы привыкли видеть в бильярдных. Дело в том, что они будут иметь форму пяти- и шестиугольников! Как в этом случае можно играть, мы узнаем только после выхода игры.

Что ж, разработчики действительно наобещали многого (в том числе и мультиплейер), так что скрестим пальцы на удачу и помолимся, чтобы игра получилась именно такой, как и заявлено.

СИ

Curly's Adventure

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	2D Adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Sylum Entertainment
ОНЛАЙН:	www.sylum.com
ВЫХОД:	конец 1999

Мария ПАЛАГИНА

Лежу как-то раз в палате, жду начала утреннего обхода. От нечего делать потихоньку обдумываю, что бы такое завернуть дежурному врачу, когда он ласково и заботливо заглянет мне в глаза и спросит: «Ну-с, и кто мы сегодня?». Примеряю к себе то Бивиса, то Батхеда, то Лару Крофт, то газонокосилку и думаю: «Нет, все что-то не то, все это уж было...». Скучно, совершенно нет пищи для фантазии. Все телеперсонажи, от жестоких маньяков до пучеглазых мультяшек, давно распределены по дням недели. Зевнув, припоминаю, что сегодня вроде бы день семейки Симпсонов. Взглянув с тоской на табличку у своей кровати: «М-р Курли, шизофрения, среднетяжелое течение», не спеша надеваю на голову консервную банку, выпучиваю глаза, и щелк — перед вами достойный представитель телеклана Симпсонов! Ну, вроде одну проблему решил. Теперь время заняться вторым традиционным утренним вопросом: как сделать отсюда ноги. Действительность начинает привычно искажаться, стены больницы принимают причудливые формы...

Бедняга Курли не одинок в своем безумии — в палатах психиатрической клиники «Planter's Asylum» в ожидании утреннего обхода томилось еще не менее 100 пациентов. Их буйные фантазии вырывались на свободу и превращали коридоры, лестницы, комнаты, операционные больницы то в средневековый замок, то в капитанскую рубку подводной лодки, то в папоротниковый лес доисторических времен, то в Город супергероев — всего около ста различных мест действия, согласно числу пациентов. Но куда бы ни подался Курли, дальше родных стен психушки уйти ему не суждено.

Может, просмотр безумных мультяшек, а может, приятные воспоминания детства о рисованных приключениях забавных героев «Day of the Tentacle» от Lucas Arts вдохновили компанию Sylum на создание собственной игры-комикса. Несмотря на молодость компании (президенту Sylum всего 23 года) **Curly's Adventure** — игрушка явно в стиле ретро. Тряхнуть стариной решили не на шутку — все выдержано в едином двумерном мультипликационном стиле. Герои — двухмерные спрайты, картинки — соответственно, им подстать. Для ускорения создания сценок игры был написана специальная программка S.C.R.E.W — Суперзавернутый оконный редактор ресурсов. В предоставляемом окошке редактирования можно легко плодить вариации на тему помещенной в него картинки. При редактировании сцены задаются объекты и правила их взаимодействия на специальном языке сценариев. Получилось так, что процесс создания сам стал похож на игру. При этом интерфейс игры тоже привычно простенький — щелкнув мышью один раз, заставляешь персонаж двигаться, два раза — действовать... и все!



По заверениям разработчиков игра наполнена шутками под завязку и, несмотря на линейность сюжета, подарит много радостных минут как родителям, так и их детям, поскольку не содержит ни шуток сексуальной направленности, как в знаменитом «взрослом» сериале про Ларри, ни мрачных сюжетных коллизий, как в «Blade Runner».

В интервью игровому серверу GA-Source президент компании Sylum Дэвид Шульман сообщил, что игра готова на 75 процентов, и в ближайшее время появится демо-версия **Curly's Adventure**. Компания надеется, что достойный издатель не заставит себя ждать, несмотря на то, что рисованные игры на двухмерном движке отходят в прошлое. Господин Шульман считает, что пора бы тряхнуть стариной и порадовать поклонников жанра новой интересной игрой и тем доказать играющей общественности, что не 3D единым жив человек!



Единственной странной особенностью игры является ее платформа. Для того чтобы поиграть, придется установить Windows98.

СИ

Miniverse – The Universe of Minigolf

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	симулятор минигольфа
ИЗДАТЕЛЬ:	не определен
РАЗРАБОТЧИК:	No 2 games
ОНЛАЙН:	www.no2games.com
ВЫХОД:	1999

Артем КОВАЛЕВ

Что такое гольф? Гольф — это целый мир. Это не только огромное зеленое поле с коротко постриженной травкой плюс восемнадцать лунок, местоположение которых отмечено флажками. Это не только снующие между ними маленькие белые автомобили, развозящие игроков. И не только игроки, вооруженные странными (и весьма дорогими) приспособлениями, упакованными в хитрый мешок на колесиках. Гольф начинается, когда они (игроки) достают клюшки, выбирая одну из некоторого количества, руководствуясь одним лишь им ведомой идеей. Ведь гольф — это не просто игра, эта целая философия. Казалось бы, что может быть проще, нежели прогнать мяч между восемнадцатью лунками (глупости, вроде деревьев, песчаных рвов и необходимости по крайней мере попасть клюшкой по мячу мы в расчет не принимаем)? Правильно, суть игры заключается в единении игрока с окружающей средой, его азарт не входит в контраст с гармонией природы. Это что-то напоминает дзен для европейцев. Короче говоря, романтика загнивающего капиталистического общества.

Что такое минигольф? Да почти то же самое. Правда, никаких тебе зеленых полей, никаких флажков, никаких маленьких белых автомобилей. Можно сказать, что минигольф придумали для тех, у кого нет ни достаточного времени, чтобы потратить практически целый день за маханием клюшкой, ни денег, чтобы купить эту клюшку. Но есть желание хоть каким-то боком приобщиться к развлечениям аристократии. Конечно, с этим можно не согласиться. Посмотрите картину «Человек за бортом» с Кеном Расселом и вы поймете, что это такое для простого американца.



Что такое минигольф в представлении «No 2 games»? Скорее всего, разработчики знакомы с гольфом только по картинкам в книжках, а минигольф не видели вообще, что их никогда не водили в парк аттракционов. Тем не менее, именно его они выбрали в качестве объекта для своих экзерсисов. Судя по предложенной ими бетта-версии, получился некий мутант, чем-то похожий на бильярд, где бьют не кием, а клюшкой.

Начну с того, что у их творения есть история. В смысле сюжетная линия. Представьте себе далекое будущее. Целая космическая система была преобразована в мечту любителя минигольфа (не иначе как по замыслам No 2, в будущем человечество вернется к монархической форме правления с каким-нибудь самодуром-царем со скипетром в одной руке и клюшкой для гольфа в другой). Напрашивается следующий вывод: либо эта планетарная система была слишком мала, чтобы на ее планетах можно было бы разместить нормальное поле для гольфа, либо ее создатели руководствовались принципом «лучше меньше да больше». Площадки для гольфа разбросаны в разнообразных климатических условиях — зеленый газончик пролегает на заснеженных горах, песчаных пляжах и даже в открытом космосе. Края дорожки ограничены силовым полем, так что вам не придется бегать в поисках мяча. Правда, не всегда вам дадут поиграть спокойно — то мяч залетит на крышку люка, и вам придется выслушивать рулады водопроводчика, то дорожка пройдет прямо на поле боя, и какие-то лесные братья начнут палить по вашему мячу, как по фашистскому оккупанту. Причем, надо отдать должное разработчикам, виды природы действительно радуют глаз. Имеют место быть динамическое освещение, заставляющее ваш мяч отбрасывать живописные тени, разные занимательные спец-эффекты вроде дождя, снега, дыма и т.д.



Для сражения с мячом вам предлагается одна клюшка (что ж, никаких изысков — минигольф'с) и два способа нанесения ударов. Вы можете навести курсор на мяч, прицелиться, установить силу удара и, собственно говоря, ударить, не отрывая пальца от левой кнопки мыши. Или то же самое можно проделать в своеобразном «пошаговом» режиме. Не обошлось и без аркадных радостей вроде бонусов дополнительных ходов и т.д.

Не зная куда приложить свои творчески позывы, разработчики создали возможность смены «шкурки» (да простят мне вольный перевод термина «skin») мяча на другую по желанию игрока. Специальное меню, показывающее ваш счет, точно так же может сменить свой внешний облик. Причем в ближайшем будущем должен появиться конвертер, позволяющий использовать «шкурки» от популярного плеера WinAmp.

Игра поддерживает всю гамму цветов аж до труколора (в котором, однако, отказалась идти) и разрешения от 640*480 до 1024*768 (причем в последнем случае ее аппетиты в отношении аппаратных ресурсов вырастают аж до P2 400).

Интересно, что в игре будет и многопользовательская часть с возможностью совместной игры, и deathmatch — потрясающая возможность выяснить отношения с соперником посредством клюшек для гольфа. :-)

На данный момент движок игры полностью готов, происходит доработка уровней, отладка самой игры и, главное, поиск издателя. Что ж, пожелаем разработчикам успехов в их нелегком начинании.

СИ

PLANESCAPE: TORMENT

Андрей АЛАЕВ
elf@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	Bioware
ОНЛАЙН:	www.planescape-torment.com/
ВЫХОД:	лето 1999

Interplay, наконец, поняла, как надо использовать свою лицензию на игры в системе AD&D, чтобы и привлечь фанов, и самим на этом подзаработать. Все эти эксперименты, реал-тайм стратегии, непонятные поделки вроде Descent to Undermountain — разве к лицу это было компании со столь богатым RPG'шным прошлым?

Секрет успеха оказался прост — надо делать вполне обычные и довольно традиционные ролевые игры, но делать это качественно. Собственно, точное следование именно этому рецепту и привело к оглушительному успеху Baldur's Gate. Немного новаторства, никакой революционности, все привычно, мило и хорошо знакомо. И не менее хорошо сделано — вот и готов хит.

На сей раз разработчики из Bioware решили слегка отойти от столь безупречно сработавшей схемы. Следующая игра на движке BG будет не то что бы революционной, но весьма и весьма нестандартной. Во всяком случае, внешняя нестандартность гарантируется. Что, впрочем, неудивительно — ведь новая RPG создается по самому необычному и удивительному из миров, созданных TSR — Planescape.

Надо сказать, что уже сама история появления этого мира на свет довольно любопытна. Как известно, в AD&D придумана целая куча всяких миров, так называемая multiverse. Это огромная система параллельных планов, на которых живут боги, монстры и прочие создания. Выделяются среди всех этих планов Внешние (Outer Planes), причем далеко не только тем, что там живут местные боги. Дело в том, что в описаниях особо страшных монстров из всех миров AD&D, когда логичную причину происхождения чудища было придумать невозможно, авторы изящно отписывались «Это порождение Внешних Планов». Вот так не меньше десяти лет и скапливались по всей игровой литературе TSR такого рода «порождения». И скапливались до тех пор, пока кому-то не пришло в голову объединить все эти разнородные создания и придумать очередной мир для настольной игры, мир, совершенно непохожий ни на один, созданный TSR до того момента. Собственно, вот так и появился **Planescape**.

Вышло в итоге крайне необычное фэнтези, если это вообще можно назвать фэнтези — уж очень все мрачно и серьезно, можно сказать, «фэнтези для взрослых». Бесконечный Шпиль, на вершине которого находится центр мироздания — город Сигил, двери которого ведут во все уголки всех планов, а по улицам бродят невиданные создания, души умерших и боги. А над всем этим царит, поддерживая мир и порядок в месте встреч непримиримых врагов, Леди Боли. В общем, довольно неприятное место, я полагаю.

Ну, однако, выбирать не приходится, и именно в этом городе и начнется жизненный путь вашего персонажа. Впрочем «начнется» не совсем точное слово, потому как, во-первых, стартовой точкой выбран городской морг. А во вторых, герой ваш — бессмертный.

Собственно, лучше писать с большой буквы — «Бессмертный», так как это одно из многих имен персонажа. Среди прочих упоминаются «Беспокойный», «Потерянный» и «Безымянный». Последние два больше всего отражают его сущность — дело в том, что у героя, как это нередко в компьютерных играх встречается, амнезия. Он не помнит, кто он и что он, все что можно сказать — так это то, что перед нами человек (то бишь Human) мужского пола, файтер, да причем совершенно нейтральный. Способности у него находятся где-то около третьего уровня, однако количеству хит-пойнтов может позавидовать иной дракон. Странно? Для Planescape — нет.

Напоминаем — герой-то бессмертен. И за те десятки (сотни? тысячи?) прожитых жизней он успел достичь максимального уровня во всех классах AD&D. То есть он знает и умеет абсолютно все, вот только абсолютно ничего не помнит. Тут и скрыта основная новаторская мысль **Torment** — на протяжении игры персонаж будет не учиться новым навыкам, а вспоминать их.

Хоть на первый взгляд это практически то же самое, различий-то на самом деле масса. Скажем, чуть ни в самом начале игры можно вспомнить крутое заклинание девятого уровня или высокоуровневую файтерскую способность. А какой-нибудь lay hands можно вообще не вспомнить до конца игры, даром, что паладины его сразу получают. Более того, планируется ввести конфликты между воспоминаниями — я с большим трудом представляю себе это, но сама идея замечательна. И, кстати, логична — нужен же ограничитель, чтобы нельзя было «вспомнить все» и сотворить очередного героя системы «мечта манчкина». Хотя, в принципе, разработчики уверяют, что в **Planescape** заложены ВСЕ способности всех классов до 25 уровня включительно.

Заметьте — герой вспоминает способности не просто при достижении очередного уровня (а он их будет набирать, хотя большого значения в игре этому процессу не придается), а в зависимости от перипетий сюжета. Конечно, будут призы и чисто за набор опыта, но, судя по всему, они носят второстепенный характер. Все будет поставлено на службу сюжету, по ходу которого и вскроются глубины памяти героя. Как обычно, предстоит узнать тайну смерти, однако, в связи со специфическим характером героя (напоминаю — он бессмертный), это будет тайна вашей собственной гибели. Уж не помню, когда в последний раз предлагали нам подобные задания.

Интересная деталь — Бессмертный за прошлые жизни успел, причем явно сразу в нескольких параллельных мирах, много чего натворить, завести кучу друзей и уж никак не меньшую кучу врагов. И некоторые из них вполне могут также посетить Сигил, причем друзья будут присоединяться к вам, а враги, соответственно, атаковать.

Вообще, помимо врагов и друзей мир **Torment** вполне густо заселен, хотя и уступает по количеству NPC Baldur's Gate — здесь их всего около полусотни, а тех, кто может присоединиться к вашей партии, всего десяток. Свободных мест столько же, сколько в BG — 5, но одно, скорее всего, железно займет лучший приятель Потерянного — летающий череп Мортимер. Есть, впрочем, мнение, что он пригодится только для продвижения сюжета, а также для развлечения игрока черным юморком, а в бою от него проку не будет.





Хотя еще неизвестно, насколько это критично, ведь Безымянный просто очень крут (особенно когда что-нибудь новое вспомнит) и сможет, должно быть, и без помощи Мортимера разобраться с невиданными доселе монстрами мира **Planescape**. Тем более что на его вооружении состоит мощнейшая магия (более 80 заклинаний), совершенно не похожая на стандартные заклинания AD&D. Среди наиболее эффектных приемов можно отметить приказ душе противника убить собственное тело, привлечение к монстру полчищ голодных крыс или телепортация маленьких прожорливых тварей прямо в мозг врагу.

Мрачновато? Еще бы. Но на этом, собственно, и строится мир Torment, это его своеобразный стиль. Кто-то говорил, что в BG мало крови, особенно по сравнению с Fallout? Что ж, кажется Planescape сможет удовлетворить самых придирчивых фанов кровавых зрелищ, разваливающихся на куски тел и прочих картин сомнительной эстетической ценности. Разработчики даже отмечают, что постепенно снижают уровень жестокости в игре, потому что в некоторых местах случился ее явный перебор.

Что же до технической стороны дела, то тут все можно сказать буквально в два слова — движок от Baldur's Gate (получилось аж четыре, но сие несущественно), и сразу всем ясны плюсы и минусы, хотя минусов-то почти и нет. Разумеется, движок слегка подправили под нужды Torment, в частности, фигуры персонажей выглядят теперь более крупно, а панель управления сместили с краев вниз. Вообще, интерфейс стараются сделать еще более удобным, чем в BG, например, вводятся контекстно-зависимые меню и всплывающие окна. В общем, жить становится лучше и веселее, особенно если учесть применение трехмерного звука.

Единственное, что несколько разочаровывает — это размеры игрового мира. В Torment всего 12 зон, причем далеко не все из них имеют стандартный бальдурсовский размер в 8 на 8 экранов, а могут быть и меньше. Возможно, это будет компенсировано большим количеством построек и прочих локаций, в которые будет открыт вход из основной зоны, но все равно немного обидно.

Но во всем следует видеть хорошую сторону!



Из-за этого размер игры уложится всего в 3 компакта, да и мы вправе ожидать продолжений и дополнений, как и в случае с Baldur's Gate. Единственным условием для этого является коммерческий успех, а он, я полагаю, гарантирован. Неверующие фомы легко могут проверить это, дождавшись выхода, то есть лета.

СИ

Pokemon Stadium 2

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	стратегия/RPG/Fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РАЗРАБОТЧИК:	HAL Laboratories
ОНЛАЙН:	www.nintendo.co.jp
ВЫХОД:	осень 1999

Наверное, каждый обладатель любой тамаготчеобразной игры, неважно, видеоигра это или брелок-яйцо, задумывался о том, насколько же все-таки хорошо развился его питомец по сравнению, к примеру, с аналогичным питомцем соседа. Причем сравнить это не по каким-то там невнятным и недоразвитым характеристикам «сытости», а в действии. Многие особо кровожадные (вроде меня) говорили о такой прекрасной перспективе, как возможное стравливание тамаготчиков и последующая яростная схватка, завершающаяся глубокими нокаутом одного из ее участников. Это представлялось даже увлекательнее, чем их скрещивание, о котором в народе, помнится, тоже частенько говорили. И вот умные (и жадные) люди в Японии все-таки, наконец, додумались до создания игры, представлявшей бы из себя ни что иное, как своеобразный стратегический файтинг, в который можно впихнуть взлелеянную вами зверушку и надрать с ее помощью разные части тела встреченным противникам. И совсем не удивительно, что такой нужный продукт вышел в рамках бесконечной серии игр про Карманных Монстриков. Ну а они, как известно, являются самыми популярными объектами взращивания среди населения нашей планеты, а особенно у японцев.



Pockemon Stadium позволяет любому обладателю Game Boy и Nintendo 64 взять картридж с одной из выращивалок Pocket Monsters и, запихнув его в специальное приспособление 64GB Pak, узреть на экране своего перенесенного в 3D чудика, сражающегося с выставленными компьютером или живым оппонентом противником. Бои, кстати, происходят совсем не так, как в файтингах. Более всего это смахивает на пошаговые бои из японских ролевых игр, благодаря чему игра становится еще привлекательнее, необычнее и, как следствие, интереснее.

В Стране Восходящего Солнца **Pokemon Stadium** появился в продаже уже довольно давно. Сразу же после этого события начались разговоры о возможном выпуске игры на европейском и американских рынках. Процесс затянулся, а потому Nintendo приняла вполне правильное решение о некоторой доработке игрушки, в результате чего осенью этого года мы увидим некий специальный и дополненный вариант игры, созданный как для японского, так и для неяпонского игрока. Второе издание носит название **Pokemon Stadium 2 Garners Praise** и именно под этим именем оно, по всей вероятности, появится и за пределами Японии.

Основным отличием дополненной игры от оригинала является, прежде всего, расширенный набор монстров, допускаемых до соревнований. Если в первом **Pokemon Stadium** количество распознаваемых видов животных ограничивалось сорока, то теперь оно расширилось до 151, а именно столько покемонов обитало в оригинальной геймбоевской игре.



Далее добавился новый игровой режим 2-on-2 Tag Team, позволяющий испытывать своих питомцев сразу четырем игрокам, устраивая побоище два на два, периодически заменяя одного бойца на другого. Появилась и целая куча мини игр, способная разнообразить игровой процесс. Люди же, никогда не игравшие в **Pockemon** на Game Boy и не имеющие картриджа, могут взять монстрика напрокат у самой игры, даже не будучи обладателями популярной портативной игровой системы. По старой нинтендовской традиции в игре все так же происходят розыгрыши разнообразных виртуальных кубков вроде Nintendo Cup 99, Nintendo Cup 98, Nintendo Cup 97, Ultra Cup, Yellow Cup и Fancy Cup, отличающихся друг от друга правилами боев и силой компьютерных оппонентов.

Улучшениям подверглась и без того прекрасная графика игры. Теперь все модели покемончиков заимели еще больше полигонов чем раньше, а потому внешне стали только краше.

В общем если на сиквел игра хоть и тянет с некоторой натяжкой, то для простого «дополненного издания» всего этого, по-моему, более чем достаточно. Для европейцев же и американцев она и без того станет чем-то совершенно новым. А то, что **Pockemon Stadium 2** сведет с ума всех поклонников японского стиля в играх — практически бесспорно.

СИ

Sarge's Heroes

Дмитрий ПОЛЮХОВ

ПЛАТФОРМА:	N64
ЖАНР:	
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	3DO
ОНЛАЙН:	
ВЫХОД:	III квартал 1999

Мы все когда-то (а некоторые и до сих пор) играли в солдатиков. Каждая особь мужского пола непременно должна воплощать свои полководческие амбиции, а куча пластиковых солдат, крепости из кубиков — идеальное подспорье в руках начинающих военных. Боевые действия ведутся на столе, на полу, во дворе, в песочнице — во всех мыслимых и немыслимых «горячих» точках. Каким только испытаниям ни подвергались эти отлитые из пластика воплощения мужественности и отваги! Автор же однажды принес своих зеленых героев в жертву — поставил на памятник Рихарда Зорге (известный советский разведчик) и был несказанно удивлен и расстроен, когда на сведущий день, явившись проверить, как его пластиковые питомцы несут службу, не обнаружил их на положенном месте. Хорошо хоть цветочки остались...

Компания 3DO очень хорошо осведомлена о наших маленьких мужских страстях (да простят меня читающие журнал дамы). Некоторое время назад из-под чутких пальцев программистов этой компании вышла стратегическая игра — Army Men, которая позволяла управлять пластиковыми армиями. Ошеломительного успеха, правда, проект не смог добиться, однако, идею по достоинству оценили. Персональный компьютер ждет Army Men 2, а PlayStation — Army Men 3D. Тем временем в темных и сырых подвалах 3DO готовится увидеть свет **Sarge's Heroes**, очередная игра на тему. Название-то, конечно, другое, да суть остается прежней. Сразу надо оговориться — это не порт, а совершенно новая игра из серии, более того, суть, стиль и жанр также претерпели множество изменений.



Но обо всем по порядку. Итак, разработчики нам обещают много-много всякой вкуснятины. Солдаты будут двигаться как пластиковые и также пластиково умирать. Целых девять героев ожидают вашего руководства, каждый, естественно, обладает своими характеристиками и умениями. «Пластиковое» освещение, «пластиковый» и настоящий мир, где разворачиваются аж 14 миссий. Обилие оружия пластикового поражения, начиная ракетами и заканчивая увеличительным стеклом. Понятное дело, обязательный мультиплейер и поддержка RAM Expansion (hi-res mode) и Rumble Pak. Да, обещают горы интересного, но, на мой взгляд, что касается графического оформления, разработчики лукавят и немного халтурят — солдатиков можно полностью лишить текстур и, покрасив в зеленый цвет, получить правдоподобный (опять-таки) пластиковый вид. Впрочем, взгляните на скриншоты.

Как уже говорилось выше, **Sarge's Heroes** совсем не стратегия. 3DO очень импонирует Tomb Raider и Mission: Impossible и, следовательно, в своем творении предлагают игроку стать эдаким (хе-хе) пластиковым спецназовцем, за которым вы наблюдаете из-за спины, призванным на своих двоих исследовать различные военные базы на территории сада, гигантский туалетный комплекс и другие достопримечательности.

Не легка солдатская жизнь, когда росту-то всего несколько сантиметров! Даже в санузле можно бродить до бесконечности, а упаси боже попасть на лужайку перед домом. В этих джунглях можно бродить днями! Но не бойтесь — добрые разработчики подарили нашему рядовому автоматическую карту (неужели маленький пластиковый спутник на околоземной орбите помогает?).

Наш зеленый Рэмбо может прыгать, перекатываться, ползать по-пластунски — стандартный набор движений игрушечного солдатика. Здесь стоит похвалить разработчиков — анимация превосходна и очень достоверно передает пластиковую сущность персонажа.

На вооружении игрушечной армии стоят очень недетские единицы уничтожения. Это и дробовики, и ракетницы, и гранатометы, и даже мины. Последние заслуживают особенного упоминания, ибо после установки становятся полностью невидимыми, однако у наших бойцов есть миноискатель, который позволяет вовремя обнаружить ловушки и принять меры по их обезвреживанию. Фанатам GoldenEye и MDK посвящается следующая информация. Наличествует снайперская винтовка, которая здесь играет немаловажную роль. Врага легко можно пристрелить в голову или еще какую часть тела — все на ваш садистский выбор. Ну и, конечно, в ходе миссий нас ждут сражения с бронетехникой и авиацией противника — здесь найдут применение самые мощные единицы пластикового арсенала.

Разработчики обещают даже некоторое подобие сюжета. Для этого были придуманы и введены в игру множество персонажей «второго» плана. Особенно хочется отметить Барби местного пошиба по имени Vikki. Между заданиями будут демонстрироваться ролики, выполненные, как водится, на движке, где вы сможете вволю насмотреться на эту пластиковую Ингу Дроздову.



Стоит упомянуть и дефматч. Конечно же, сражаться можно вчетвером сразу. Наличествует режим melee combat («каждый за себя»), capture the flag, а также — Захват чужой базы, которые могут располагаться в самых диких местах, таких как, например, кухонная раковина или песочница.

В завершение хочется заметить, что 3DO искренне пытается завоевать сердца владельцев Nintendo64. И хотя графика в **Sarge's Heroes** не поражает воображение, интересный замысел разработчиков и его хорошая реализация в игровом процессе вселяет надежду на определенный успех данного проекта. А отличный дизайн уровней, хорошая анимация персонажей, а также необычные враги, среди которых танки и вертолеты соседствуют с жабами и другой живностью (которая при небольшом росте вашего героя может обернуться серьезной проблемой), должны привлечь внимание даже самых безразличных игроков.

СИ

Fighting Force 2

Дмитрий Полюхов

ПЛАТФОРМА:	PS, DC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	EIDOS
РАЗРАБОТЧИК:	CORE
ОНЛАЙН:	www.eidos.com
ВЫХОД:	осень 1999

Известная всему миру компания CORE вот уже несколько лет ничего больше не делает, кроме проведения селективных работ по приданию еще большей округлости формам своей виртуальной «дочки». Вы, конечно, уже догадались, что речь идет о незабвенной Ларисе, рэйдерше томбов. Охаивать, понятное дело, политику разработчиков можно сколь угодно долго, однако, деньги ребята гребут немеренные, ведь каждая серия Tomb Raider продается внушительным тиражом по всему свету. Да, когда всплывает имя CORE, немедленно начинаешь плеваться и фыркать, что, дескать, зажрались, господа, надо бы чего-нибудь еще поделать, ибо Ларисой одной сыт не будешь.

Предугадав возможные упреки в свой адрес, компания решила доказать, что и другие игры можно сделать, взять вот только нужно уже готовый движок от неоднократно названного выше проекта, написать очередной «крутой» сюжет, изобрести нового/новых героев, вложить оружие в его/ее виртуальные пальцы и вперед, на борьбу с вездесущим злом. Таким вот «отпрыском» стала первая часть **Fighting Force**, где положительные персонажи, среди которых, естественно, были сексапильные, но очень драчливые красотки, поставили себе цель избить до полусмерти все население некого города в тщетной попытке остановить очень нехорошего профессора. Вы, в свою очередь, помогали героям в этой нелегкой задаче и, затоптав маньяка, восстанавливали мир и согласие (а также любовались на упругие... мускулы героинь). Вообще, кажется, лозунгом CORE должно быть: «Плевать на игру, смотри, какие формы у наших виртуальных девиц!!!». Ладно, хватит лирических отступлений, поговорим о теле, тьфу, о деле!

Вот уже совсем скоро (по прошествии почти двух лет!) и для Nintendo64 появится версия первой части этого файтинга, ну да нас это не касается, мы поговорим о продолжении серии под оригинальным названием **Fighting Force 2.** Чем же замечательно это событие, спросите вы меня, прочитав первую пару абзацев статьи? Да просто так получилось, что популярные в начале девяностых игры, где героям приходилось, пробираясь по улицам города, мочить, пинать, кидать и ломать все живое, как-то вдруг в одночасье исчезли, поэтому каждый релиз, выполненный в этом стиле, заслуживает самого тщательного внимания. Автор (ваш покорный слуга) до дыр заигрывался в Final Fight, Double Dragon и другие казалось бы бесконечные сериалы на данную тему. Sony Playstation не может похвалиться богатой библиотекой подобных игр, только вот **Fighting Force** и остается. И это совсем не такая уж плохая игра, должен вам сказать. Мое мнение разделяет и мировое сообщество, что подтверждает неустанно растущий банковский счет CORE. Все прибыльные идеи в современном мире эксплуатируются до полного отупения (игроков т.е.), жадные до денег разработчики пичкают нас продолжением за продолжением, которые послушно покупаются. НО в данном конкретном случае компанию можно простить, ибо, как я говорил выше, игры данной тематики нужны, а для пока еще немногочисленных владельцев Dreamcast — просто необходимы (чтоб прочувствовали!).

К великому негодованию, про версию **Fighting Force 2** для приставки от Sega известно пока еще совсем не много. Можно с полной уверенностью сказать, что работа идет полным ходом. Журналистам показали идущую в VGA расширении эмулированную на ПиСи версию, где одинокий главный герой, гора мускулов Hawk бегал по пустынному уровню, тщетно пытаясь сообразить своим микроскопическим мозгом, в чем смысл его существования в рамках программы. Всех приятно поразила высокая детализация, перед изумленными глазами игрока разворачивается совершенно бесподобный по своему исполнению мир. Но это на мощнейшей Dreamcast, скажите вы, а как же Playstation? Никаких гвоздей, вас ожидает высочайший уровень графического исполнения в высоком разрешении! Никогда бы не подумал, что CORE сможет добиться такого на приставке от Sony.

Визуальные аспекты играют, конечно, первостепенную роль, но пора бы и поговорить о том, что же все-таки предстоит главному герою во всех этих красотах делать. Наш Арнольд Ш. (просил не называть по фамилии) мотается в этой готовой всего лишь на 50% версии в поисках немногочисленных и разбросанных по всему показанному уровню врагов (в демо-версии для DC вообще один носился!). И тут-то ждет самый большой сюрприз. **Fighting Force 2** плюнул на свои гордые корни и превратился в родного брата Tomb Raider! Что это на деле значит? Вы наблюдаете мускулистую спину Hawk'а, т.е. вид от третьего лица. Какое недоразумение, ведь на рынке такое обилие игрушек, выполненных именно в таком стиле. Это и Duke Nukem: Zero Hour, и тот же треклятый Tomb Raider, и Metal Gear Solid, и Syphon Filter. Иными словами, CORE зачем-то пытается подогнать **Fighting Force 2** к несвойственному первой части обзору героя со спины. Однако у этой концепции есть и свои плюсы. Во-первых, в игре появятся элементы шпионских боевиков, где предстоит прятаться за углом, незаметно красться, не шуметь, использовать снайперскую винтовку и другие модные примочки. В совокупности все эти нововведения делают **Fighting Force** куда менее прямолинейной для прохождения и вносят некоторые, не побоюсь этого слова, стратегические элементы в игровой процесс. Впрочем, это может и отпугнуть былых фанатов.



В поисках мира во всем мире и восстановления попранной справедливости наш культурист сможет обнаружить большое количество сопутствующих аксессуаров. Самое приятное, что все навешанное на героя обмундирование будет на нем видно, позволяя в деталях разглядеть надетый бронежилет, очередную пушку в накаченных руках и т.п. Да, конечно же, можно и нужно будет применять знания восточных единоборств, благо Hawk ими владеет в совершенстве. Все-таки нельзя совсем отказаться от этого элемента, ведь это же **Fighting Force**.

Показанные демо-версии дают представление об ожидающей нас игре, однако стоит подождать скорой выставки E3, где проект обещают явить в полной красе. Успех первой части **Fighting Force**, которая вместе с Tomb Raider 1 и 2 является самой продаваемой игрой CORE (все три скоро обещает перевыпустить в серии Бестселлер), безусловно, поможет привлечь необходимое внимание и, возможно, любовь обладателей как Dreamcast, так и Playstation. Для приверженцев первой приставки хочется добавить, что ниша для игр данного рода остается незаполненной, а, следовательно, **Fighting Force 2** имеет большие шансы на успех именно на Dreamcast. Хочется лишь надеяться, что CORE подойдет к работе ответственно, и проект нас не разочарует.

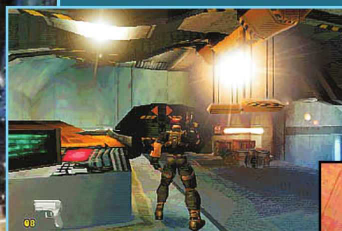
СИ















Panorama Cotton 2

ПЛАТФОРМА:	Dreamcast
ЖАНР:	shooter
ИЗДАТЕЛЬ:	Success
РАЗРАБОТЧИК:	Success
ОНЛАЙН:	www.success-corp.co.jp
ВЫХОД:	ноябрь 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Скажите, вы никогда не хотели прокатиться на метле? Лично я — нет, потому как мне всегда казалось, что сидеть верхом на этом приспособлении довольно неудобно, а уж совершать перелеты тем более. Тем не менее на свете, как оказалось, предостаточно людей, которые такой точки зрения не придерживаются и считают





ведьминское народное транспортное средство вполне удачной конструкцией. К ним, вероятно, относятся и японцы из команды с довольно-таки нескромным названием Success, на протяжении долгих лет занимающихся разработками игр из серии **Cotton**, практически всецело посвященных ведьминско-полетной теме. Первая игра, носившая имя Fantastic Night Dreams Cotton, появилась еще лет, наверное, десять назад на PC-Engine (в остальном мире Turbo Grafx). Далее последовала огромная масса проектов на самые разнообразные игровые системы: от игровых автоматов до MegaDrive, причем все (!) они как на подбор были представителями славного жанра стрелялок, в большинстве своем даже стрелялок типа «слева-направо». Самой яркой игрой из этого списка, безусловно, стала **Panorama Cotton** для MegaDrive. При помощи сопроцессора, сделавшего возможным на шестнадцатибитной приставке появление трехмерной графики и игр вроде Virtua Racing, **Panorama Cotton** стала чем-то вроде сеговского варианта StarFox. Частично двух-, частично трехмерная, игра от Success производила неплохое впечатление, хотя и не добилась такого успеха, как аналогичная нинтендовская стрелялка с Fox`ом McCloud`ом в главной роли. А позже уже для новой сеговской приставки, то есть Saturn, появились и полностью трехмерные игры серии — Cotton 2 и Cotton Boomerang. Не удивляйтесь, если со всеми этими именами вы не знакомы, так как ничего странного здесь нет — за пределами Японии из всей этой эпопеи вышел только один или два проекта.

И вот с приходом новых времен Success моментально оживилась и сразу же анонсировала... еще одну игру из своей, видимо, бесконечной саги. И, естественно, проект, получивший название **Panorama Cotton 2,** не мог оказаться чем-то иным, кроме почти обыкновенной стрелялки. Почти, потому что игра обладает такой вещью, как особая атмосфера. В данном случае это атмосфера волшебного, сказочного мира, в котором волшебство и магия — обыденные явления. Главными же героями являются самые натуральные ведьмы, которые, если вы помните, я говорил в начале статьи, используют в качестве основного средства передвижения метлы, оказавшиеся поманевреннее иного истребителя.



В основе игрового процесса **Panorama Cotton 2** лежит, что совершенно очевидно, такой суперизвестный представитель мира видеоигр, как сеговский Panzer Dragoon. Впрочем, то же самое чаще всего относится и к большинству других современных трехмерных стрелялок. Если с драконошутером вы знакомы, то, надеюсь, без труда сможете нарисовать перед собой картину происходящего в игре от Success. То есть вы автоматически продвигаетесь в каком-то направлении (это не всегда направление «вперед»), а нажатиями кнопок осуществляется только прицеливание и стрельба. Ну, может еще повороты головы.

Графика **Panorama Cotton** чрезвычайно, даже по детски ярка и красочна. Весь окружающий мир просто пышет всем этим безумием цветовой палитры, что действительно делает окружающий мир каким-то нереальным, сказочным.

На протяжении всей игры вам придется управлять одной из трех ведьмочек: Cotton, Silk или Knit. Надо сказать, от стереотипа злобной Бабы-Яги они отличаются коренным образом. Все героини нарисованы в типично японском мультяшно-большеглазом стиле и похожи на этаких малость переросших детей с большими головами. Да и не только стиль рисования — вся игра сама настолько японизировано весела, что подчас приходит мысль о невозможности ее выхода за пределами родной страны. Хотя хотелось бы надеяться на лучшее, потому как лишняя веселая стрелялочка, мне кажется, Dreamcast`у никак не помешает. А до выхода третьего Panzer Dragoon времени еще много осталось.

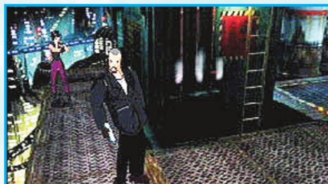
СИ

Fear Factor

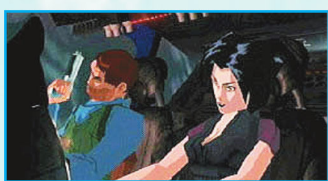
ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РАЗРАБОТЧИК:	Kronos
ОНЛАЙН:	www.eidos.com
ВЫХОД:	осень 1999

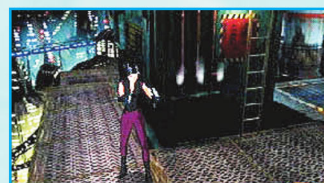
Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

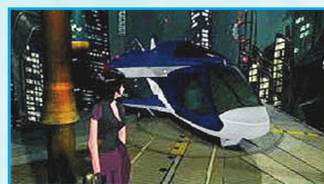
Широко известное, в первую очередь, своей tombraider`овстью и вбухиванием денег в ничего не делающие команды разработчиков издательство Eidos объявило о своих планах выпустить этой осенью игру **Fear Factor**, впитавшую в себя большую часть идей таких признанных шедевров, как Metal Gear Solid и Resident Evil. Да, подобные продукты сейчас действительно входят в моду и однозначно будут пользоваться спросом у населения, а значит, можно сказать, что расчет одного из крупнейших европейских издательств, по всей вероятности, должен оказаться правильным. Конечно, после прекрасного творения Konami к играм такого плана предъявляются очень серьезные требования, но тем не менее Eidos, уверенную в своих силах, все это ничуть не страшит. Безусловно, чего-то равного по уровню исполнения своих предшественников от **Fear Factor** ожидать очень сложно, но вот стать неплохой игрой, в которую просто приятно поиграть, ей вполне по плечу. Единственное, что смущает и наводит на определенные мысли, так это информация о разработчике этого проекта. Им выступает такая команда, как Kronos, в свое время «отличившаяся», к примеру, своим Dark Rift. Если помните, этой игре в свое время прочили лавры лучшего файтинга на Nintendo 64, реально способного посрамить какой-нибудь PlayStation`овский Tekken. В конце концов из Dark Rift получилось такое чудо, без боли на которое смотреть не представлялось возможным. Не случится ли такое и с **Fear Factor**? Надеемся, нет. И имеющиеся на данный момент материалы только укрепляют наши надежды, так как, судя по всему, игра получается хоть и не выдающейся, но все же очень даже приятной, особенно учитывая некоторые интересные нововведения, делающие игровой процесс **Fear Factor** в достаточной степени отличным от демонстрируемого в похожих по концепции играх.













Fear Factor предоставляет вам возможность стать одним из трех предложенных в игре высококлассных наемников, чьей основной задачей является выполнение особо важного задания, состоящего... в поимке одной девушки с целью дальнейшей перепродажи. Мда, это вам не приевшееся спасение мира. Среди трех солдат удачи, кстати, представители «слабого» пола также имеются, причем этот самый «представитель» очень даже похож на новый вариант героини Tomb Raider. А что вы хотели, Eidos все-таки.

Как уже было отмечено, **Fear Factor** по сути представляет собой нечто среднее между Metal Gear Solid и Resident Evil, причем с преобладанием первого компонента. Вам все так же придется прятаться от охраны, незаметно прокрадываться, тихо устранять возникающие на пути препятствия. С другой стороны, уклон в сторону чистого action в проекте Kronos достаточно сильно увеличился. Причем, если судить по списку различных нововведений в этот аспект игры, то может даже создаться впечатление, что порой **Fear Factor** будет тихонько перетекать в нечто вроде Apocalypse с уймой стрельбы и бешеной беготней. Смотрите, в отличие, например, от Resident Evil, чья экшеновая часть была взята за основу разработчиками игры, герои **Fear Factor** способны стрелять во время бега, а также стрелять по разным целям, если у них в руках находится сразу два вида оружия. То есть теперь вы имеете возможность запросто, взяв в руки по пистолету, открыть стрельбу по-македонски, жестоко подавляя оказываемое вам сопротивление.

Графическая сторона **Fear Factory** сработана довольно неплохо, хотя ничем особенным и не выделяется. Опять же и здесь можно провести параллели с Resident Evil. То есть трехмерные модели персонажей опять помещены в пререндеренное окружение, и в итоге мы наблюдаем, как они бродят среди совершенно статичных «обоев». Идти же по пути Silent Hill с его полной трехмерностью всем, видимо, лень. И без этого, правда, все довольно мило, но после анонса Dino Crisis хотелось надеяться, что и другие последуют примеру KCET и Capcom.

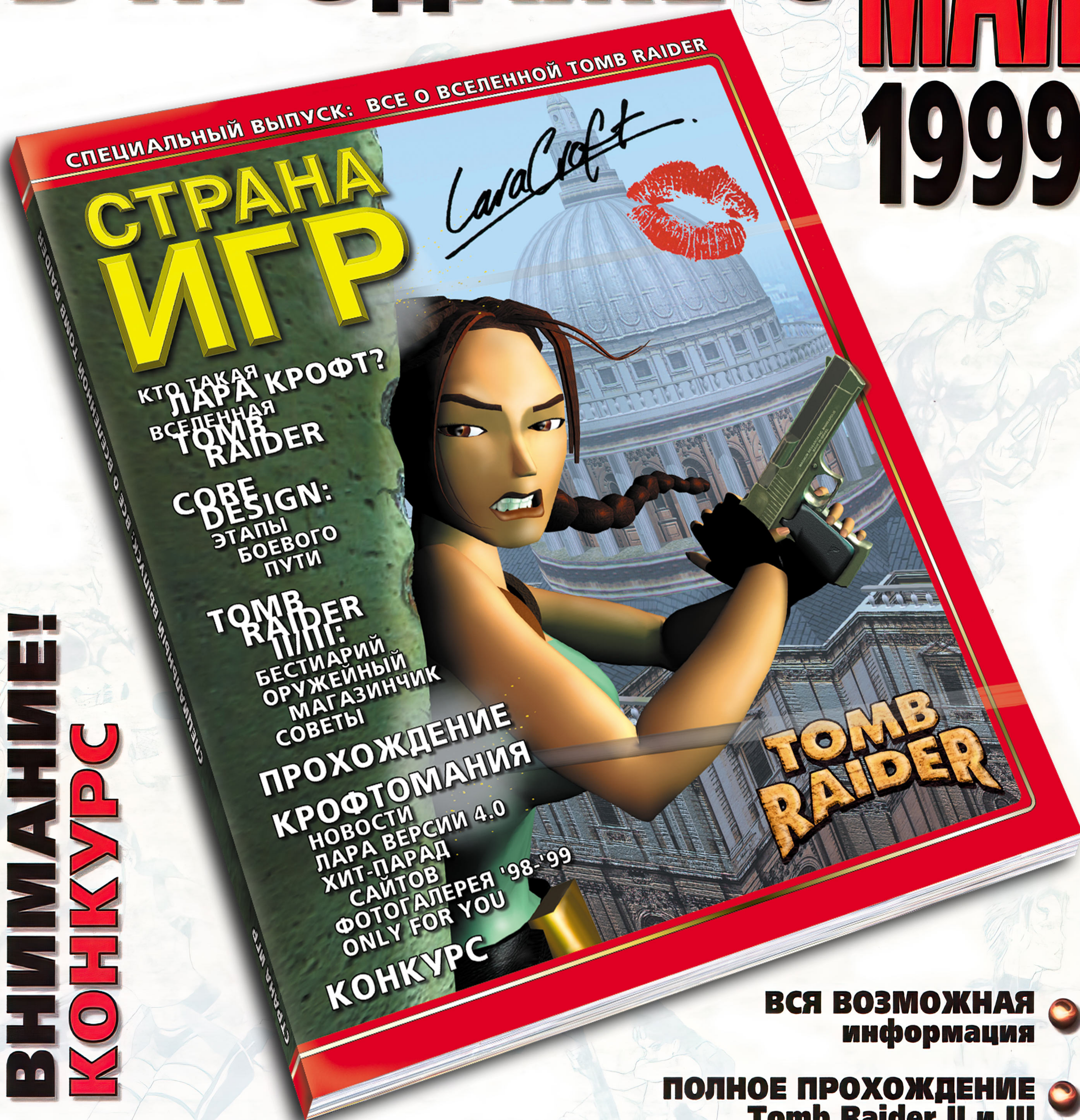
Что ж, подождем осени, а там у нас появятся все возможности, чтобы проверить, не повторится ли опять история с Dark Rift и получится ли, наконец, у Kronos все задуманное.

СИ





ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С МАЯ 1999



ВНИМАНИЕ! КОНКУРС

- **ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ** информация
- **ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ** Tomb Raider II и III
- **ФОТОГРАФИИ, РИСУНКИ** и свежие новости
- **ЛАРА КРОФТ —** секс-символ компьютерных и видеоигр конца столетия

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный Вселенной TOMB RAIDER

Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D RTS
ИЗДАТЕЛЬ:	Interactive Magic
РАЗРАБОТЧИК:	Enlight Software
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-120, 32 MB RAM 2x CD-ROM
ОНЛАЙН:	www.imagicgames.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Seven Kingdoms, Heroes of Might & Magic

Вячеслав НАЗАРОВ
masters@gameland.ru

Долгожданное продолжение вас не разочарует — это можно гарантировать. Игра стала еще более глобальной, а это для стратегии в реальном времени большая редкость...

Самым большим нововведением в **Seven Kingdoms II** стало включение в нее Генератора Случайных Кампаний, что ранее не встречалось ни в одной RTS-игре. Достаточно интересной оказалась и попытка гармонично объединить элементы RPG со стратегическими элементами,» — заявил создатель игры Тревор Чан.

Зимой 1997, когда рынок был буквально наводнен играми в жанре RTS, Interactive Magic выпустила игру **Seven Kingdoms**, которая своими древними культурами и фантасмагорическими богами ужасно полюбилась всем настоящим стратегам. Успех игры, которой удалось объединить в себе RTS и целую систему создания великих империй, был настолько велик, что фирма немедленно подписала контракт с разработчиком Тревором Чаном (кстати, он является еще и создателем Capitalism), дабы заставить его написать еще по крайней мере один бестселлер. Результат оказался просто замечательным.









Сюжет игры остался прежним и не претерпел существенных изменений: человечеству все так же угрожают полным уничтожением легионы монстров-фрайтанов, для которых геноцид людей является самым излюбленным развлечением. Но наивно полагать, что человечество сплотится и единым фронтом выступит против монстров. В **Seven Kingdoms II** все как в жизни: заключение военных союзов, коварное предательство, политические игры и все то, что мы ежедневно наблюдаем в нашем родном мире.

В **Seven Kingdoms II** значительно увеличен мир игры. Отныне игрок может выбрать своих соплеменников из числа азиатов: китайцев, японцев или монголов (от татар решили отказаться). Но если вы никогда не интересовались камикадзе и различными Чингизханами, а душой тянулись к античности, то обратите внимание на греков, римлян или жителей Карфагена. Любители теплых стран наверняка остановят свой выбор на египтянах, персах или индийцах, а горячие парни из финно-угорской языковой группы предпочтут встать под одни знамена с викингами, кельтами или норманнами. Всего, как следует из сложных подсчетов, игрокам доступны 12 уникальных цивилизаций. К сожалению, одновременно встретятся только 7 из них. Кроме людей во время одиночных игр в **Seven Kingdoms II** можно встать на сторону фрайтанов.

Однако люди и фрайтаны далеко не единственные существа, обитающие в мире **Seven Kingdoms II**. Огромное влияние на существование жителей волшебной страны оказывают Высшие Существа, по своей воле разрушающие целые империи. Каждая раса находится под покровительством личного Бога, который может повлиять на весь исход игры. У викингов это Бог Грома Тор, у римлян — Марс (Сникерс взял отпуск за свой счет), у китайцев — Великий Дракон...

В **Seven Kingdoms II**, как и в Heroes of Might & Magic, игроку становятся подвластными совершенно особенные герои, которые, равно как и множество магических приспособлений, облегчающие жизнь в волшебном мире, могут быть перенесены из одной кампании в другую. Герои, ожидающие очередных перипетий судьбы в гостиницах, обладают индивидуальными портретами, высокими боевыми и морально-политическими качествами и умениями. К тому же идеально подходят на роль носильщиков различных магических предметов, которые периодически встречаются в игре. Между каждым сценарием игрок будет выбирать 20 счастливчиков, которые перейдут с ним в новый уровень. Таким образом, по ходу игры армия становится все более и более индивидуальной, что не может не радовать каждого великого полководца.

В отличие от первой части игры, в **Seven Kingdoms II** каждая раса обладает двумя различными типами юнитов — обычными солдатами и солдатами особого назначения. Спецназ отличается гипертрофированными способностями, характерными для их нации: например, китайцы будут очень раскосыми, а кроме того, смогут брать к себе на службу Шаолиньских монахов, а римские народы получат возможность создавать кавалеристов. Для этого придется строить соответ-

ДОСТОИНСТВА

Очень интересная и хорошо проработанная экономико-политическая система. Система шпионажа заслуживает всяческих похвал. Отличная графика.

НЕДОСТАТКИ

Достаточно сложная система управления империей.

РЕЗЮМЕ

Настоящий симулятор древней волшебной страны. Обязательна к игре всем «стратегам» и сочувствующим.

8.0

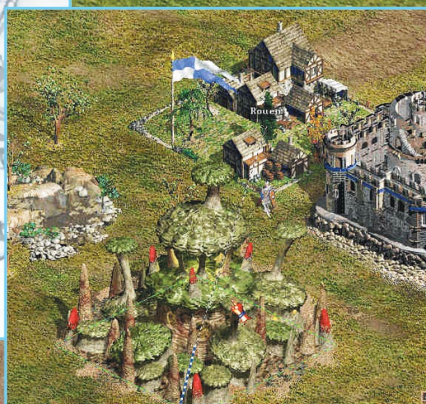
1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS















ствующие сооружения: китайцам — монастыри, а римлянам, соответственно, — конюшни. Помимо этих построек в **Seven Kingdoms II** имеются Башни Знаний, в которых древние алхимики закладывают основы будущих наук, а также разрабатывают технологии, необходимые для жизни в это суровое время. Кроме изобретения боевых машин, лаборатории смогут пригодиться улучшая старые и добавляя новые навыки воинам и прочим жителям. Очень полезным может оказаться сооружение Трона Силы, на который заманивается местный божок, чтобы всячески помогать своему народу. Хотя Боги — народ капризный, поэтому вести себя с ними надо очень осторожно.

Экономическая система осталась практически прежней. На шахтах добываются полезности, поступающие затем на заводы и фабрики, где их тщательным образом перерабатывают (как корова клевер) и отправляют на рынок, где местные жители радостно выстраиваются в очереди за различным дефицитом. Однако разделение труда — великая сила, поэтому время от времени следует снаряжать караваны, дабы двигать и развивать торговлю с соседними королевствами, что является непременным условием создания могучей державы.

Но экономика, деньги неразрывно связаны с властью и политикой. Зловредные вороги в **Seven Kingdoms II** стали настолько сильными, что рассчитывать справиться с ними в одиночку могут лишь лица с явно выраженной суицидальной наклонностью. Чтобы выжить, игрокам придется заключать союзы, что открывает целый мир дипломатических приемов, светских раутов и пьянок с послами. Если игрок чересчур обеспокоится помощью союзникам, то один из них, после победы над общим врагом, обязательно попробует испытать мощь своих боевых машин на нем самом. Но в случае, если он решит потратить свои средства на строительство пивоваренного заводика, вместо того чтобы помочь Союзу, то гадкие фрайтаны очень скоро устроят пьяный дебош на руинах королевства. Только самый коварный и хитрый сможет выйти победителем в этой игре. В **Seven Kingdoms II** создана изумительная система шпионажа. Диверсанты устраивают массовые волнения во вражеских поселениях, информаторы постоянно снабжают секретной информацией о состоянии финансовой системы врагов, наемные убийцы регулируют природную численность нежелательных элементов, а контрразведчики занимаются поисками предателей и хорошо замаскировавшихся врагов в родном королевстве.





В **Seven Kingdoms II** присутствует генератор случайных кампаний, что весьма усложняет игру. В отличие от большинства RTS, где игрок имел преимущество, зная карту, на которой ему придется воевать, в данном случае он будет попадать в мир, о котором он не знает абсолютно ничего. Каждая кампания будет помещать поселения людей, фрайтанов и ресурсы в разные уголки сгенерированной случайным образом карты.

Первая часть **Seven Kingdoms** была очень интересной игрой, но с точки зрения графики она являла собой удручающее зрелище. **Seven Kingdoms II** лишена этого недостатка. Графика обрела 16-bit глубину, что вкупе с разрешением 1024x768 и различными эффектами, такими как динамическое освещение, создает замечательную картину волшебного мира.



Одним словом, перед нами оказалась игра, которая вне всяких сомнений затмит по популярности своего прародителя, а также еще великое множество игр подобного жанра. И если вы (о, ужас!) пропустили первую часть, то постарайтесь не пройти и мимо **Seven Kingdoms II**. Возможно, именно она окажется лучшей стратегической игрой года.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay Productions
РАЗРАБОТЧИК:	BioWare
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM, 2Mb Video RAM
ОНЛАЙН:	www.interplay.com
ВЫХОД:	май 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Baldur's Gate, любой классический AD&D ролевик

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

***Юрий ПОМОРЦЕВ* и**
Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Add-on к Baldur's Gate сделал игру еще более масштабной. Хотя полноценным продолжением Tales of The Swoard Coast назвать не удастся.

Было какое-то чувство... Глядя на единственный диск с аддоном к игре, которая занимала аж пять оных, невольно начинали пробирать сомнения и подозрения в скрытом подвохе. Вопрос, который витал в наэлектризованном воздухе, был донельзя лаконичен — как такое возможно?

Но обошлось. Безо всяких подвохов. Да, действительно, с единственным дополнительным диском мир **Baldur's Gate** стал заметно масштабнее. Да, действительно, — это полноценное продолжение игры, о котором было заявлено едва ли не с самого начала работы над оригинальным проектом.

Чтобы передать суть дела, скажу, что на данный момент игровая вселенная **Baldur's Gate** вольготно раскинулась не на пяти, а на шести дисках.



НЕПОРВАННАЯ НИТЬ

Уверен, **Baldur's Gate** в дополнительном представлении не нуждается. Игра, завоевавшая титул «RPG года», была более чем достойно освещена в печати, и чтобы упустить из вида такой нашумевший шедевр, надо было бы проявить чудеса ротозейства. Поэтому сразу зададимся вопросом, как удалось сплести воедино оригинальную игру и аддон. И, собственно, чего добились мичуринцы из Interplay таким скрещиванием.

Небольшой экскурс в историю. «Final Save» зародился где-то на бесчисленных просторах дискового пространства в тот момент, когда группа героев ворвалась с боевым гимном на устах в логово злодея Саревока (Sarevok). Заостряю ваше внимание на том, что сэйв появился ДО финальной разборки, и именно этот факт дал вторую жизнь мерзавцу-узурпатору в аддоне игры. Думали, справились, да? Я вот тоже так думал. А Саревок, тем не менее, по-прежнему живее всех живых. До поры до времени, разумеется.

Смиримся с тем, что злодей жив, но что дальше? А дальше в наличии есть три альтернативы познания мира подновленного







Baldur's Gate. Во-первых, можно загрузить тот самый финальный сэйв и начать игру с новой локации с прозаическим названием Ulgoth's Beard (борода Улгота), являющейся эксклюзивом аддона. Сразу же, буквально на расстоянии в несколько шагов, ваших героев, ничуть не потерявших свой боевой блеск после импортирования, ждут многочисленные заманчивые квесты. Но подробнее про них поговорим чуть позже, а пока рассмотрим еще два альтернативных варианта.

Итак, во-вторых, можно просто начать игру заново, но уже на более масштабной территории, расширившейся за счет добавления **Tales of the Sword Coast**. Замечательный вариант, особенно если импортировать сохраненного в финале оригинальной игры персонажа. Правда, после получасовых развлечений, заключающихся в наблюдении молниеносных полетов различных частей тел противников, сдобренных их собственной кровушкой, становится откровенно скучно. Поэтому, пожалуй, лучше все же начинать такой вариант «с нуля», то бишь со свежеиспеченного зелененького персонажа.

И финальное «в-третьих». В-третьих, можно взять специальный сэйв, положенный заботливой рукой создателей **Tales of the Sword Coast**, и начать играть персонажами, прокаченными до достаточного уровня. Под «достаточным» понимается тот уровень, который (по мнению разработчиков игры) позволит выжить на просторах аддона. По очевидным причинам, последний вариант является наименее предпочтительным. RPG, знаете ли, это на 50% интимный процесс сотворения персонажа вкупе с его последующим заботливым взращиванием, а тут на тебе — уже совершеннолетние и абсолютно неродные чада...







ДОСТОИНСТВА

Игра стала заметно масштабнее, очень хорошо разработчики решили проблему связи с оригинальной игрой.

НЕДОСТАТКИ

По сути дела, ничего нового.

РЕЗЮМЕ

Чуть больше, чем просто add-on, чуть меньше, чем полноценное продолжение.

7.0

VIDEO	2
SOUND	1
INTERFACE	2
GAMEPLAY	2
ORIGINALITY	0
ADDITIONS	0

Как итог — все три варианта осуществляют органичное сливание старого доброго **Baldur's Gate** и новоиспеченного аддона. Без всяких искусственных приемов и непопулярных мер игра просто становится масштабнее и шире, не потеряв при этом своей красной нити сюжета. Браво, господа девелоперы и паблишеры! Наши аплодисменты за такой изысканный реверанс!



СТАТИСТИЧЕСКАЯ ИНДЕКСАЦИЯ

Как и планировалось, в **Tales of the Sword Coast** отсутствуют прямые нововведения. Это означает, что ни графических откровений, ни принципиально новых возможностей ин-

терфейса, ни усовершенствованного до неприличия AI и прочих, прочих, прочих в игре попросту нет. Собственно, никто ничего подобного и не обещал.

Зато таким простым действом, как изменение лимита максимального экспириенса персонажа с 89.000 до 161.000, создатели сразу же добавили изрядное количество новшеств. Давайте разберем чуть подробнее последствия такого смещения верхней планки опыта. 161 тысяча очков экспы приблизительно соответствует герою 12-14 уровня (в зависимости от класса). Ну а если вы не запамятовали, то большинство заклинаний и скиллов начинали работать после достижения 8-9 уровня (недоступных в оригинальном **Baldur's Gate**), а значит, что... Да это много чего значит, и в первую очередь — полное изменение баланса и смещение игровых акцентов.

Переходим к меркантильным — к квестам. Если не стоять на месте, то буквально через несколько минут ваш отряд получит несколько заданий, за выполнение которых, естественно, светит опыт и/или золото. И вот тут явственно проступает коварство аддона — выполнение даже самых первых заданий потребует крутых ратоборцев, плюс умение грамотно сражаться с противниками-магами. Так что сразу же соваться в аддон персонажем с девственно чистой экспой — равносильно самоубийству. Тут нужна матерая и закаленная в сечах команда...

TO BE CONTINUED...

«Байки с побережья» не заканчивают повествование о небольшой, но чрезвычайно любопытной части вселенной Forgotten Realms. По заверениям разработчиков, должна появиться и третья часть, которая, дескать, подведет черту и завершит повествование.

Популярность, которую снискал **Baldur's Gate**, подтолкнула ребят из Interplay на выпуск DVD версии игры. Как это ни прискорбно признавать, но регулярная смена шести (а в перспективе — семи!) дисков без CD-changer'а не слишком благотворно влияет на укрепление нервной системы. Правда, и DVD-устройства сейчас скорее заморская диковинка, нежели привычная периферия, но такое положение вещей является временным.

Отчеркиваем линию. Оценить **Tales of the Sword Coast** как аддон достаточно проблематично. Дюже не похож он на стандартные продолжения, где «всего побольше и можно без хлеба». Игра не столько добавляет всяческих новшеств, сколько расширяет оригинал — чувствуете разницу? Поэтому и оценивать его будет правильным с позиции масштабности. А уж последнего хватает — будьте уверены, за коротким летний вечерок с разгребанием новых напастей, вылившихся на побережье Меча аки из рога изобилия, полностью не управитесь...

СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Новый диск
РАЗРАБОТЧИК:	DreamForge Intertainment
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:	Логрус
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM, 6X CD-ROM
ОНЛАЙН:	http://shiza.nd.ru/
АЛЬТЕРНАТИВА:	Little Big Adventure

ШИЗАРИУМ

Шизариум

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Игра локализована настолько хорошо, что... Неужели недостаточно одного названия?

— Откуда вы знаете, что я не в своем уме? — спросила Алиса.

— Конечно, не в своем, — ответил Кот. — Иначе как бы ты здесь оказалась?

Льюис Кэрролл

Знаете ли вы, что чувствует нормальный человек, оказавшийся в сумасшедшем доме? Нет? Добро пожаловать в **Sanitarium** — мир безумия и оживших ночных кошмаров. Казалось бы, выпуская эту игру, команда разработчиков из DreamForge Intertainment позаботилась обо всем: великолепный сюжет, оригинальная графика, масса загадок, головоломок и тайн... И одна только неприятность отравляла жизнь игроманам из далекой России — для того чтобы почувствовать себя до конца своим в этом странном мире, нужно было хорошо знать английский язык.

За исправление этого досадного недоразумения взялись компании «Новый диск» и «Логрус» — все три диска с игрой были старательно переведены на русский язык, и новый проект получил название «**Шизариум**». При локализации труднее всего бывает сохранить ту непередаваемую атмосферу, тот дух игры, который старались вложить в нее разработчики. Но в случае с «**Шизариумом**» это удалось на все сто — голоса актеров подобраны в полном соответствии с оригиналом, внимание уделялось даже мельчайшим деталям — и в результате мы вновь погружаемся в безумный мир Sanitarium, герои которого теперь говорят по-русски.





Из пустоты беспамятства вас вырывает резкий звук сирены. В активе — полная безумцев башня сумасшедшего дома и готовый вот-вот взорваться генератор, в пассиве — полная потеря памяти и отсутствие хотя бы одного нормального человека, с которым можно поговорить, чтобы понять, что здесь происходит. Задача — обогнать генератор и сбежать куда-нибудь вслед за охраной, которая отчего-то не озаботилась вашим спасением. Так начинается игра, и с этого момента вам непрерывно придется решать задачи и головоломки, помогая герою выбраться из очередной переделки, которые щедро подбрасывает ему судьба.

Однажды на окраину небольшого городка Дженет упал метеорит, и не простой, а с инопланетным монстром внутри. С той поры в городе стали пропадать взрослые. Чудовище назвалось Мамочкой, поселилось в фермерском амбаре и стало претворять в жизнь свою программу по спасению детей. Принадлежала Мамочка к растительной форме жизни, и, по ее мнению, все люди — не более чем «мешки с мясом». Только вот взрослых уже не исправишь, а детей еще можно «спасти» — превратить в живые растения.

Кому придется бороться с чудовищем? Конечно же, вам! Но вот враг повержен, вы смело шагаете вместе со спасенной девочкой в какой-то светящийся проход и готовитесь увидеть надпись «Конец игры». Не тут-то было. Сюжет преподносит очередной сюрприз: вы оказываетесь... в больнице.

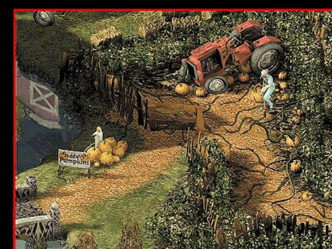
— Санитар! Кто я? Куда делся город с детьми?

— Ох, Макс. Опять то же самое. Похоже, та катастрофа тебя доконала.

Какая катастрофа? Память молчит. Помимо отрешенных психов в здании больницы находится одна очень печальная девушка. Какой-то друг, который являлся ей в воде бассейна, сейчас исчез. Наполняем пересохший бассейн водой, склоняемся над отражением...

И сюжет делает очередной виток. В образе маленькой девочки мы путешествуем по страшному цирку. Безумные клоуны дают никому не нужное представление, вокруг небольшого острова, на котором раскинуты шатры, плавают трупы, а в зверинце живут совсем уж странные существа, одному из которых мы должны помочь убежать. Спасенный зверь поможет нам попасть в пещеру под островом, оттуда мы перенесемся в опустевший дом призраков, в лабораторию, где доктор ставит крайне жестокие эксперименты на людях, пытаясь найти причину возникновения безумия... От эпизода к эпизоду сюжет меняется столь резко и неожиданно, что до самого конца не понимаешь всей сути происходящего и можешь только догадываться, чем все это закончится.

К числу недостатков игры можно отнести лишь не совсем удачное управление. С одной стороны — только мышь и никаких клавиш, что очень удобно, с другой — используются сразу две кнопки мыши, левая — действие, правая — движение, причем нельзя просто показать на место, в которое хотите попасть, нужно «вести» героя, удерживая эту самую правую кнопку, и временами очень трудно, скажем, с первого раза зайти на узкий мостик или обогнуть стоящий на дороге предмет.





Но к огрехам управления можно привыкнуть довольно быстро, а отличная графика и потрясающий сюжет искупают все. С первой минуты игра увлекает настолько, что остановиться можно, лишь пройдя ее до конца. Разработчики полагают, что для решения всех загадок и тайн этого мира безумия понадобится никак не меньше сорока часов игрового времени. А это значит, что сорок часов настоящего удовольствия вам обеспечено.

СИ





ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	автогонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК:	Angel Studios
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB
ОНЛАЙН:	www.microsoft.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	NFS3

Midtown Madness

Олеся ЛАСКОВА, Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

До сих пор не было создано ни одной гонки, которая бы проходила в реальном городе. Стоит увидеть, что сделала Microsoft.

Выписка из протокола ГИБДД:

«...водитель Черных А.С... не убедился в безопасности перестроения, не пропустил движущееся без изменения направления транспортное средство, произвел столкновение с а/м МАЗ и автобусом «Икарус»... Статья №247 разъяснена.»

УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

На экране мелькает заставка Microsoft, и по телу бегут маленькие пушистые ежики. Еще бы, Microsoft — сама непредсказуемость, не знаешь, как говорится, где найдешь, где потеряешь, и все такое. На сей раз на наш с вами суд выставляется их проект под названием **Midtown Madness**, представляющий собой как бы новую игровую концепцию. Новизна эта заключается в том, что катание на разнообразных авто происходит не по ограниченной трассе, а по смоделированному городу с улицами и улочками, переулками, перекрестками, окружной автодорогой, разводными мостами, а также светофорами, дорожными знаками, зоркими полицейскими, мирными пешеходами и автотранспортом. Все заезды происходят в одном и том же городе (точнее, в части города — модель создана из одного из районов Мичигана), только с различными маршрутами, которые вы сами можете подобрать для себя. Быть может, вы скажете: ну и что? Какая разница, где гонять: по трассе, проложенной через пустыню, или по кольцевой автодороге, что встречается чуть ли ни в каждых гонках? Ан нет! Микрософт стремится поразить нас масштабностью проекта! И создает эдакий MSFS на земле — модель города с десятками водителей и светофоров, которые управляются AI.

Обычно разработчики модных автогонок вовсю трудятся над красотой террайна да моделированием реальной физики на трассе, чтобы все было как в жизни, или ближе к жизни. А на самом-то деле достаточно запустить геймера в город, чтобы он почувствовал высокую степень реальности и испугался как следует, и в Микрософт это отлично понимают. Да, супернавороченные гоночные машины, Формула-1, чемпионаты — это все круто, но это все сказки, потому что не каждому Васе или Пете представится в жизни шанс покататься рядом с Шумахером. Зато благодаря MM практически все познают «радости» уличных дорог.

ВАТС АП, ДОК?

О'кей, теперь к конкретике. В **MM** входят четыре вида гонок: прогулка, блиц, гонка с отметками и круговая трасса. Прогулка не ограничивает вас ни во времени, ни в маршруте, изучайте себе спокойненько окрестности города. Блиц — это коротенький заезд на время с отметками, количество которых вы можете установить самостоятельно. Присутствует и традиционная гонка с отметками, маршруты, то есть трассы, которые предлагаются в изобилии, но все они расположены на территории города. Ну и круговая трасса, которая отличается от гонки лишь тем, что не ограничивает вас во времени. Как говорится, главное — участие.

Вам предлагается выбрать себе авто по своему вкусу. Ассортимент немалый: от масенького Фольксвагена до немереной фуры, причем некоторые из автомобилей недоступны до определенного периода игры. Гонки могут проходить в любое время года и в любое время суток — на ваш выбор. Также вы сами регулируете интенсивность движения на улицах, количество полиции, мирных жителей.

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

Во время перемещений по городу надо не выпускать из головы пару правил. Во-первых, помните, что вы в городе не одни, что кроме вас полно других автолюбителей, не менее безумных, чем вы сами. Если вы полагаете, что только вы способны со скоростью звука врезаться в движущийся перед вами автобус, вы сильно ошибаетесь. Самые сумасшедшие водилы Мичигана — это таксисты. Им без разницы, на чем вы едете — на грузовичке или на кадиллаке. Человеку надо ехать — он едет, несмотря на то, что вы перед ним стоите с включенными тормозными огнями. Так что не стойте на светофоре слишком долго — не то будете выковыривать из багажника очередного матерящегося обладателя шашечек (А если серьезно, поведение водителей AI в «мирных» ситуациях во время прогулок по городу — это просто одна большая бага. Дело ясное, что и в жизни правила ни фига не соблюдаются, но чтоб водители один за другим на перекрестках друг друга таранили... На кой черт надо было моделировать системы движения по городу и работу десятков светофоров, если все это работает некорректно — непонятно.). Во-вторых, помните, что вы играете не в Кармагеддон. Местные жители уже настолько привыкли к оживленному, так сказать, уличному движению, что мастерски уворачиваются от автомобиля. Так что сводки ГИБДД исключают ДТП с пешеходными жертвами. Вам не удастся задавить несчастную бабульку, как бы вы ни старались, потому что эта бабулька не такая уж и несчастная. Она посещала Мичиганские курсы по выживанию на улицах и теперь ловко прижимается к стене при виде приближающихся колес вашей тачки. Аур Бабкас — итс куул! Йеез. Зато вместо бабки вы снесете десяток каких-нибудь газетных ящиков или два-три телеграфных/осветительных столба. Приятно отметить, что все эти мелкие и второстепенные объекты в игре вполне интерактивные, а значит подлежат сбиванию и разметанию клочков по закоулочкам.

ПРОЧЕЕ НАШЕГО ГОРОДКА

Самое радостное занятие, которое мы могли себе найти в Мичигане, — это перепрыгивание через разведенные мосты. Знаете, вы разгоняетесь со всей дури, несетесь вверх по мосту, взлетаете в воздух и — главное не промахнуться и не приземлиться на водную гладь реки, что протекает под мостом, — и вот вы уже далеко от того шлагбаума. Вы чувствуете себя королем, но только до тех пор, пока не замечаете, что помимо вас тем же забавляется добрая половина водителей (по крайней мере, во время гонок).

Звучит все это возвышенно и красиво. Но на самом деле, на наш скромный взгляд, графика в игре... никакая. Сказать, что она не запоминается — это не сказать ничего. Она НЕ ПРЕТ. Вся какая-то угловатая, кривоватая, местами не в меру четкая, местами не в меру размытая. Плюс вода в реке такого цвета, как будто там линючие кальсоны стирали — знаете, светло-голубые такие, старого образца. А как столкновения машин выглядят — так это просто похабень: из мест соприкосновения такие палочки Еговые (кто знает, что такое ЕГА — поймет) цветные летят, а после — ХОП! — и у обеих тачек кузов деформирован. Все. Короче, на графику лучше издали смотреть.

Звук? Звук — ничего себе, потянет. Моторы звучат вполне себе динамично. Правда, немного однообразными показались нам крики водителей — две трети называют окружающих только МаниАками (прям по-Мумитроллевски), ибо других слов не знают. Зато делают это артистично и с душой.

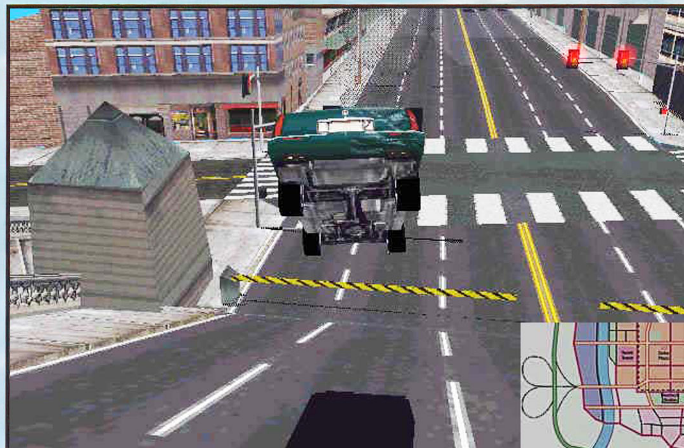
Да, пока не забыл — еще одно нечто: на весь Мичиган вы не найдете ни одной припаркованной у бордюра машины (даже в отведенных для этого местах со счетчиками). Боятся оставить колымагу на пять минут? Видно, Мичиган — город необузданных похитителей автомагнитол.

ФИНИШ ХИМ

Ну что тут сказать? Задумка у Микрософт была просто великолепная — глобальная модель настоящего города. Но вот исполнение... подвело кое-где, мягко говоря. Так что игра получилась, пардон за каламбур, на неделю игры. После за нее даже браться не захочется. Особенно жалко людей, которые купят фирменную Микрософтовскую версию за кучу денег — вот кто будет плакать крокодиловыми слезами! Но если вы купили **MM** где-нибудь в М за корок сопеек — играйте на здоровье, это все равно полезно.

И напоследок убедительно просим вас вести себя на настоящих, жизненных дорогах не так, как в этом сумасшедшем городе. Ведь Микрософтовский АИ — это АИ, а русская ГАИ — это ГАИ, и неизвестно, что хуже.

СИ



Прыжок с разводного моста

Все, приехали — вон мои колеса валяются



Анимация столкновений проработана ужасно...



Тихая спокойная улица ...

ДОСТОИНСТВА
Оригинальная идея...

НЕДОСТАТКИ
...Которая выполнена на низком технологическом и графическом уровне.

РЕЗЮМЕ
Игра на неделю, но не больше.

5.0

1	VIDEO
1	SOUND
0	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	arcade
ИЗДАТЕЛЬ:	Ubi Soft
РАЗРАБОТЧИК:	Drago Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 16 MB RAM, 4X CD-ROM; рекомендуется 3D-accelerator, Microsoft Force FeedBack Pro
ОНЛАЙН:	http://www.drago.com.pl
АЛЬТЕРНАТИВА:	Desert Strike, Nuclear Strike, etc.

Hell-Copter

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Аркадная стрелялка на вертолете... Давненько не было таких, неправда ли?

Девяностые принесли миру нескончаемую череду вооруженных конфликтов, разрешить которые существующие правительства оказались не в силах. И вот в какую-то обремененную военной фуражкой голову пришла мысль о создании всемирной организации, призванной решить все существующие на сегодняшний день проблемы. Как? Да очень просто: в ее состав должны войти настоящие профи, вооруженные последними достижениями военной техники. С приходом этих ребят мир во всем мире должен воцариться буквально с минуты на минуту. Ну а пока еще не отгремело последнее сражение, нам предстоит принять в нем участие.

Что ж, идея эта не нова — вспомним НАТО, вспомним Югославию и отметим в скобках, что разработчик **Hell-Copter`a** Drago Entertainment — команда из новоявленного натовского друга и товарища Польши. **Hell-Copter** — классическая аркада, в которой мы в роли командира вертолетной бригады Роберта Фортуны во славу родной организации разбираемся с плохими парнями во всех частях света.

Перед началом миссии нам предлагается прослушать брифинг, в котором все детали предстоящей операции «разжевываются» на карте со стрелочками и картинками. Затем мы выбираем себе вертолет по душе — одну из трех «вертушек», отличающихся друг от друга количеством брони, вооружением и маневренностью — и летим выполнять задание партии. Цели у миссий бывают самыми различными — «перехватить», «отсечь», «не допустить» и «защитить», они комбинируются в самом причудливом порядке, и этим игра выгодно отличается от своих коллег по жанру. Ну а способы выполнения поставленной задачи — они как всегда традиционны: ориентируясь по миникарте радара, вертолетик носится по заданной местности, добросовестно отстреливая супостатов и защищая обиженных и угнетенных.

Поскольку идеалисты в наше время както повымерли, за выполнение любой из своих многотрудных миссий капитан Роб Фортуна получает не только пару медалек на гордо выпяченную грудь, но и определенную сумму свободно конвертируемых денег. Как истинный патриот, зарплату свою он тратит не на пиво в ближайшем баре, а на усовершенствование своего орудия труда, вертолета тосеть. Новые двигатели, вооружение, броня — любой upgrade влетает в копеечку, но способен существенно облегчить выполнение заданий. Классические модели вертолетов при всех своих достоинствах обладают еще и массой недостатков — за хорошую маневренность приходится платить отсутствием мало-мальски серьезного вооружения, мощная броня превращает изящную машину в малоподвижную мишень для всех желающих и т.д. Вот и приходится за свои кровные что-то выдумывать, улучшать и конструировать. Хорошо еще хоть боеприпасы задаром достаются. То-есть нет, о чем это я, не задаром, конечно, а отбиваются в тяжелом бою у противника. Все дело в том, что на выполнение очередного задания вертолет вылетает, имея на борту минимум вооружения. Бесконечными боеприпасами может похвастаться только одинарный пулемет, а все остальное очень быстро подходит к концу. И вот тут-то начинается поиск различных



power-ups. Патроны и снаряды, ракеты и миниракеты, бомбы обычные и разрывные — все это не слишком щедрой рукой разбросано по вражеской территории. Абсолютно нормальная ситуация: представьте себе натовский «Стеллс», рыскающий по центру Белграда в поисках дополнительного ящика с бомбами. А враг, понятное дело, не дремлет: по нашему вертолету лупит со всех стволов многочисленная наземная (грузовики, легковушки, легкая артиллерия) и воздушная (тоже вертолеты) техника. Впрочем, среди power-ups попадается еще и такая полезная штука как «техпомощь». Уж не знаю как там этот процесс протекает, однако после принятия целебной пилюли израненный вертолетик моментально перестает дымиться и с новыми силами бросается в бой.

Несколько слов об управлении. Странно: живу я неподалеку от Тушинского аэродрома, и каждое лето российская авиация тренируется перед очередным парадом аккурат напротив моего дома, однако никогда я не видел, чтобы вертолет на крейсерской скорости «стрейфился» вправо или влево. Но **hell-copter`овские** машины выполняют такой трюк запросто, не говоря уже о банальных разворотах и движении назад. Можно также менять высоту полета и, спрятавшись за каким-нибудь зданием, пережидать особо яростную атаку противника. Сколько там у нас кнопок получилось? Вперед-назад, вправо-влево, стрейфы и смена высота — восемь. Идем дальше. Имеющееся на борту вооружение я уже вроде бы перечислял, много его, красивого и разного, но все эти бомбы-пулеметы имеют один существенный недостаток: для каждой из них своя персональная кнопочка полагается. Ухватив очередной power-up вы судорожно начинаете вспоминать, куда же нужно нажать для того чтобы выстрелить. Плюс управление системой наведения, плюс камера, плюс дожигатели и приземление... И всего у нас получается 28 кнопок, из которых как минимум двадцать могут понадобиться в любой момент игры. Г-хм, не многовато ли для аркады? Счастливые обладатели Microsoft Force FeedBack Pro будут просто счастливы наконец-то использовать джойстик по полной программе, всем остальным же придется несладко.

Как все это выглядит? Уровни встречают нас спартанской простотой убран-



ства: редкие деревья и домики, которые никак не желают сгорать и взрываться, горы, овраги, буераки и колдобины — пейзаж довольно-таки унылый, но враги не дают заскучать. Суетливо носится по земле колесная техника, стремительно атакуют вертолеты, ночную тьму прорезают очереди трассирующих пуль и вспышки разрывов сливаются с ослепительным сиянием прожекторов. Вполне мило, особенно если вспомнить про одновременную поддержку OpenGL/Direct 3D/Glide. Зато звук подкачал. Он не то чтобы какой-то хриплявый или некачественный, просто примитивный до жути, напоминающий о самых первых игровых приставках. Но похоже что незадолго до выхода игры кого-то из разработчиков подстрелили враги, и пришедший на их место композитор написал для Hell-Copter весьма неплохую музыку.

Мультиплеер присутствует в том объеме, чтобы можно было гордо сказать: «Да, он есть». Интернетовские баталии по TCP/IP, дружеский мордобой по сети или по модему — все это в двух режимах: deathmatch и cooperative. В **Hell-Copter** можно поиграть и на сервере Mplayer.com, если удастся до него достучаться, конечно. Однако все пять предлагаемых для deathmatch`a карт выглядят как-то уж особенно уныло — разработчики постарались разместить на них минимум объектов, предоставив любителям мультиплеера возможность любо-



ваться голыми стенами и пустыми склонами гор. Cooperative немного веселее — воспитывает командный дух и почти не тормозит даже при плохой связи.

Что ж, позвольте употребить ученое слово «резюмируя». Так уж повелось, что стремясь отвоевать себе местечко под солнцем малоизвестные компании создают либо абсолютные шедевры, либо откровенный кошмар. **Hell-Copter** довольно удачно занял место где-то посередине, не претендуя на особую оригинальность, но и не опускаясь ниже оценки «посредственно». У Drago Entertainment получилась довольно неплохая трехмерная аркада, которая придется по душе в первую очередь поклонникам серии многочисленных Strike`ов (Desert Strike, Nuclear Strike и т.д.). Да и всем остальным можно порекомендовать отвлечься на пару часов от житейских проблем и при минимальном умственном напряжении погонять по экрану игрушечный вертолетик. **СИ**



ДОСТОИНСТВА
Относительно неплохая графика, несколько моделей вертолетов, возможность upgrade.

НЕДОСТАТКИ
Чрезмерно усложненный интерфейс, примитивный звук.

РЕЗЮМЕ
Поклонникам серии Strike`ов игра наверняка понравится.

6.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS/Action
ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
РАЗРАБОТЧИК:	Charybdis
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-200, 32 MB RAM, 3D
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	4
ОНЛАЙН:	www.acclaim.net/games/machines/
ВЫХОД:	Конец 1998 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	War Games, Armor Command, Battlezone

Machines

MACHINES

Александр **СИДОРОВСКИЙ**

Необычная стратегия в реальном времени сможет порадовать вас новаторскими решениями разработчиков, однако вряд ли претендует на новый стандарт жанра.

Жанр стратегии в реальном времени пережил относительно короткую, но бурную историю. Только появившись, он мгновенно завоевал бешеную популярность, немного позже эта же самая популярность его чуть не сгубила. А все потому, что она привела к элементарному перепроизводству клонов, к растворению лица жанра в серой жиже посредственностей. Затем накатилась волна трехмерья и посыпались уже другие клоны, умасленные вращающимися камерами, цветными взрывами и поддержкой модных 3D ускорителей. И на протяжении всей истории существования RTS игроки мечтали, среди всего прочего, об одной детали, одном усовершенствовании, которое, по их (то есть по нашему) мнению, должно было раз и навсегда изменить лицо стратегий. Я говорю о режиме вида «от первого лица». Казалось бы, мелочь, ну есть этот вид или нет его — разница небольшая. Ан нет, неспроста разработчики наперебой клялись в том, что «мы будем первыми, кто применит этот революционный принцип», а потом скромно отказывались от него в процессе работы, как это было с Tiberian Sun. Недаром скачки камеры в Armor Command поспешили окрестить «видом от первого лица», а action Battlezone наречь стратегией. Видно, ждали этого игроки, ждали и не могли никак дождаться. Ну что ж, разрешите вас поздравить: вроде дождались.

ВЫГЛЯДЫВАЯ ИЗ ФОРТОЧКИ ТАНКА...

На этот раз, правда, со стратегией мечты опять вышел облом. Вожделенный режим от первого лица есть, это факт, но средненький клон от этого отнюдь не превращается в уникальную новинку. Поэтому если **Machines** и войдет в историю, то именно как своеобразный «первый блин». Хотя, кроме недостатков, которыми, как вы уже, наверное, поняли, **Machines** не обделена, игра обладает и рядом достоинств. Причем, first person view, что удивительно, не единственное из них.

Но обо всем по порядку. Сюжетом все это трехмерье, как водится, снабжено, правда, оригинальностью он, опять же, как водится, не блещет. Достаточно знать, что на далеких планетах идет война машин-роботов за колонии, ресурсы или еще что-то там... Какая, в сущности, разница? Играть можно только за одну сторону по причине до смешного простой. Дело в том, что вторая враждующая сторона отличается от первой только цветом, да минимальными модификациями юнитов. Как говорит один мой знакомый: «Так что вот так что...».

Начинаем играть, прорываемся сквозь нудный tutorial. Управление не то что бы сложное, но и не особо простое — для трехмерной стратегии в самый раз. Первую минуту путаешься, потом вроде привыкаешь. Еще через несколько минут обнаруживаются даже некоторые полезные кнопки. Например, можно выделить сразу все боевые юниты или юниты определенного типа, или всех строителей и т.д. После того как научились выделять и двигать наших роботов, начинают показываться на глаза всякие интересности. Залезаем «в шкуру» робота и попадаем... увы, пока не в кабину из робото-симулятора. Впрочем, и это уже кое-что. Имеется прицел, радар, у разных юнитов по разному торчат пушки, ноги, колеса. То есть, вроде, как бы ощущение присутствия. Но именно «вроде как бы», потому настоящего cockpit'а авторам, к сожалению, создать не удалось. Зато скорость передвижения и тряска во время езды адекватны типу юнита, что ж, спасибо и на этом.

Дальше — лучше. Оказывается, в игре предусмотрен альтернативный вид камеры. Кроме стандартного изометрического вида за происходящим можно наблюдать со стороны, с уровня земли. Чем это отличается от вида из кабины? Тем, что, находясь вне юнита, игрок оставляет у себя в руках бразды правления и может спокойно продолжать «стратегствовать». С виду напоминает Battlezone, только попроще и не так красиво.

Одним словом, с какого ракурса осматривать поле боя, это уж ваше дело, лишь бы было, что на этом поле осматривать.

А ВРАГА СДАДИМ НА МЕТАЛЛОЛОМ!

Для того чтобы было что рассматривать, нужно сначала это построить. Всю хозяйственную схему и технологическое развитие в **Machines** можно описать двумя словами: «вспомните Total Annihilation». Видимо, разработчикам очень понравилась эта знаменитая стратегия, и теперь многие ее элементы без труда узнаются в **Machines**. Существуют и небольшие отличия: в Machines упрощен менеджмент ресурсов (один вместо двух, хотя здесь его нужно отвозить на базу) и введены «полевые» исследования (когда новые технологии изобретаются прямо в процессе миссии). В остальном те же заводы, защитные турели и прочая, прочая, прочая...

Итак, продвигаемся по игре дальше. Мы разобрались с управлением, построили несколько зданий, наклепали первых роботов и ждем вражеской атаки. Противник донимает мелкими «разведочными» атаками, и тут проявляется еще одно достоинство **Machines**. Каждый юнит может быть поставлен на один из трех уровней инициативы. Низкая — он убегает при виде неприятеля, средняя — вступает в бой и возвращается на место, высокая — преследует врагов как угорелый по всей карте. Причем делают это юниты вполне грамотно. Ваш робот не будет стоять и наблюдать, пока враг разрушит соседнее здание. Защитники приедут даже с другого конца базы, чтобы отбить атаку, а потом (что самое важное) вернутся на боевые посты. Так что, разъезжая по полю в танке, вы можете не беспокоиться, что в это время ваша армия разбежится в погоне за врагом по всему полю, а беззащитную базу сравняют с землей.



ВОТ ТАКАЯ У НАС, ПОНИМАЕШЬ, ГРАФИКА...

Ну а теперь поговорим о том, что вызывает в **Machines** больше всего противоречивых чувств, сменяя улыбку радости слезами разочарования. О графике. Пожалуй, трудно припомнить игру, в которой графика была бы одновременно восхитительной и отвратительной. Здесь мы имеем именно такой случай. Большие битвы смотрятся потрясающе, спецэффекты, вроде выстрелов, взрывов и всяких там цветных дымов-огней, порадуют глаз любого эстета. До тех пор пока этот глаз не скользнет по текстурам земли. Ландшафт — это традиционно слабое место в трехмерных стратегиях. Ну не могут пока современные компьютеры изобразить красоты природы в трех измерениях. А поэтому, как и во всех похожих играх, земля в **Machines** выглядит как грязный стол, заляпанный красками. Издалека это, может, было бы не так заметно, но от первого лица... Не состыкованные текстуры, лезущие в глаза квадраты, отвратительные цвета. Нет, все-таки это выглядит даже хуже, чем в аналогичных играх. Модели зданий и юнитов выполнены с минимальной детализацией, впрочем достаточной для того, чтобы они смотрелись приемлемо. Графику можно было бы назвать провальной, если бы не одно «но», которое было указано выше. О красоте боев, особенно в наземном ракурсе, говорит хотя бы тот факт, что вступительный ролик выполнен на движке игры. Фактически это просто реальные фрагменты игры, озвученные динамичной музыкой. Представьте, как нужно гордиться графикой, чтобы сварганить такое интро.

ПЕРВЫЙ, БЛИН...

Наверное, читая этот обзор, вы так и не поняли, восхваляют здесь эту игру или опускают. Не то и не другое. Игра настолько неоднозначна, что вызывает абсолютно противоречивые чувства. Давайте вынесем такое странное резюме: **Machines** это простой клон с революционным нововведением, некрасивая игра с самой передовой и прогрессивной графикой. Пример того, как нечто новое рождается из обломков старого. Вне всяких сомнений за **Machines** последуют другие, лучшие представители жанра RTS+FPS, и об этой игре мы будем вспоминать, как о том, «как странно и незаметно все начина- **СИ**



ДОСТОИНСТВА

Впервые применен вид от первого лица, неплохой AI, красивые спецэффекты.

НЕДОСТАТКИ

Слабая в целом графика, отсутствие новинок (кроме first person view).

РЕЗЮМЕ

Потенциальный прародитель нового поджанра стратегий, хотя и не совсем удачный.

8.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	аркада
ИЗДАТЕЛЬ:	Gremlin Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	DMA Design
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM
ОНЛАЙН:	www.dma-design.com
ВЫХОД:	23 апреля 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Incoming, Lander, Recoil

Wild Metal Country

Юрий ПОМОРЦЕВ
и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

«Приятственная аркада, за которой можно с толком отдохнуть», - лучше не скажешь!

Сразу попытаюсь настроить вас на нужный лад. Делаю это с одной единственной целью — добиться правильного подхода к игре. С нужного бока, как к лошади. Иначе не получается, иначе гармонии и взаимопонимания не добьешься.

Аркада нынче не в почете. Дескать, слишком просто и дюже прямолинейно. Плохой жанр? Не скажите — скорее, просто слишком много развелось откровенно слабеньких аркад. Тех, которые и порочат имя жанра. Надо думать, появляются такие игры на свет из-за кажущейся обманчивой простоты их создания. Щас, мол, сообразим десяток юнитов, заставим их летать змейкой, наклепаем пяток боссов и сдобрим это парой красивых кондовых эффектов. Есть — ловите и наслаждайтесь.

Жуть, если вдуматься. Аркада жива отнюдь не спецэффектами. Да, они являются неотъемлемой частью, но они отнюдь не панацея! Собака порылась именно в многоликом заморском слове геймплэй, при напоминании о котором зачастую у девелоперов начинается острый приступ амнезии.

Хорошо, если мои рассуждения являются для вас очевидными. Очень рассчитываю на понимание. Поэтому после всего вышесказанного просто скажу: **Wild Metal Country** — это очень хорошая аркада. Настоящая, если хотите.

Итак, **Wild Metal Country**, далекая планета где водится много диких танков. Они действительно очень-очень дикие и очень-очень агрессивные. Человеколюбием не недужат и гостеприимством не страдают. Кто-то из железных обитателей похитрее и, следовательно, поопаснее, кто-то поскудоумнее и попрямолинейней, но всех их объединяет одно — как можно скорее избавиться от вашего присутствия на приволье своей родной планеты. Аминь.

То, что в мануале к игре обозначено как «предыстория», я бы предысторией в привычном понимании назвать бы не решился. Скорее это правила и законы игры, силком втиснутые в более чем стандартные сюжетные лазы (ха, даже на multiplayer постарались сварганить нечто вроде сюжетной завязки!). Посему, чтобы не пересказывать эту отборную бредятину, просто дам основные понятия о смысле и целях **Wild Metal Country**.

Все игровое пространство поделено на этапы. Для успешного прохождения оного требуется собрать восемь энергетических ядер (power cores) и отпереть все это энергодобро на корабль-базу. Найти сами ядра не сложно, благо ваш танк оборудован радаром и другими специальными средствами обнаружения и навигации. Достаточно лишь хранить выбранное азимутальное направление и отстреливаться от докучающих противников. Это если вкратце, а за частностями прошу следовать далее.

Этап загружен, миссия начинается. Одинокий танк эффектно материализуется из корабля-базы на холмистую поверхность планеты, облюбованной дикими танками. Парад Алле!

Пока вы находитесь в непосредственной близости с базой, то на экране, который по совместительству выполняет и роль радара, выдается целеуказание на все энергоядра. Сориентировавшись и запомнив их примерное расположение, можно переходить к экспериментам по управлению гусеничной техникой.

Скажу так, управление имеет свои особенности. На каждую гусеницу боевой машины выделено по две кнопки, соответственно одна для прямого, а вторая для реверсивного движения. Если втопить поглубже кнопку прямого хода правой гусеницы, то танк начет вертеться на одном месте. Скорость вращения можно заметно ускорить, если дополнительно нажать кнопку реверсивного хода левой гусеницы.

Вдоволь накрутив пятаки, приступаем к изучению боевой части танка. И опять есть нюансы. Выстрел из пушки осуществляется клавишей «пробел», при этом чем дольше она удерживается, тем выше поднимается дуло танка и, следовательно, тем больше начальный угол вылета снаряда. Таким нехитрым маневром можно регулировать дальность выстрела и его траекторию.

К чему, собственно, я так много уделяю вниманию управлению? А дело вот в чем. Был тут просто один, Lander'ом звался. Из той же оперы, что и **Wild Metal Country**, только другим агрегатом там надобно было управлять. Хотя «управлять» — это дюже громко сказано, именно в этом самом пресловутом управлении и была вся загвоздка. Просто сказать, что оно неудобное — это не сказать ничего, и именно по этой причине игра с треском провалилась. Так вот, **Wild Metal Country** в управлении удобен. Необычен, но удобен. Взяв сей тезис как постулат, продолжаем разговор.

Окружающая местность на эстета-романтика наведет нескрываемое уныние, а вот вояку-милитариста заметно приободрит. Как я уже мимолетом отмечал, ландшафт планеты представляет собой бесконечные холмы и возвышенности. В основном маршруты гусеничного средства передвижения будут пролегать по каньонам, но в ряде случаев можно и подсократить путь, например, преодолев в меру пологий холм.

Вообще, тактика танка-скалолаза отлично себя зарекомендовала, хотя такие маневры требуют недюжей практики и сноровки. Во-первых, перед восхождением (а точнее, восползанием) требуется как следует разогнать боевую машину. Во-вторых, порой полезно забираться на крутой склон «лесенкой». В-третьих, различные горные породы обеспечивают разный коэффициент зацепления гусениц с поверхностью, который, впрочем, так же напрямую зависит и от массы танка. Ох, чего сказанул-то! Давайте-ка попроще — бывают горы более «скользкие» и менее «скользкие», и чем тяжелее танк, тем надежнее впиваются его гусеницы в землю. Так-то лучше.

Все эти хитрые приемы нужны не для показухи и эффектов, а исключительно в витальных целях. Есть такая маленькая закавыка, которая существенно усложняет жизнь, — энергоядра не лежат без присмотра. Больше того, они охраняются аки зеница ока. Разумеется, при идеально благоприятных обстоятельствах вы сможете просто утащить ядра прямо из под носа противника, со скоростью звука проскочив через ряды обороны, а потом задать стрекача до базы. Но это не реализуемая на практике идиллия. Сам не раз пробовал и убедился, что такие попытки плохо заканчиваются.

В эшелонах защиты присутствует три типа боевой техники — мобильная, воздушная, стационарная. Первые представляют собой всевозможные варианты гусеничных самоходных орудий, вторые — летные образцы боевой техники, а третьи — неподвижные хорошо укрепленные огнестрельные орудия. Все это многообразие действует достаточно грамотно и, создается впечатление, что даже согласованно. По крайне мере, одни рода техники доподлинно производят между собой обмен боевой информацией, например, вражеские танки нередко берут в кольцо, вызывают подкрепление или просто выманивают на предварительно подготовленные позиции.

Возникает законный вопрос — как бороться с этой воинствующей братией? Для начала неплохо бы разжиться некоторым количеством амуниции, которую сбрасывают с воздуха геликоптеры поддержки. К слову, они же могут восстановить запас защитной энергии для вашего танка, только нажмите кнопку вызова. Однако не уповайте на эту возможность халявной починки — пока стрекочущие исполины до вас долетят...

Когда все 8 отсеков для ракет и 4 для мин будут ломиться от вооружения, то можно и заняться геноцидом местного населения. Впрочем, кто кого — это еще вопрос открытый, но попытаться все же можно. Но даже после того, как все секьюрити энергоядра будут аннигилированы, а само ядро закинуто в грузовой отсек, дело еще нельзя считать выполненным. Если ваш танк будет уничтожен, то собранные энергоядра будут валяться по всей округе, издевательски переливаясь разными цветами. Чтобы избежать такого большого облома и раз и навсегда закрепить свое право владения энергоядром, необходимо дотащить его до базы, где энергия ядра будет перекачена в недра крафта. После этого занимайтесь танковым скалолазанием без опасений.

Надеюсь, не вызывает ни малейших сомнений наличие multiplayer для **Wild Metal Country**. Игра, не побоюсь заявить, просто создана для многопользовательских разборок. Реализовано три режима power core games, frag games, capture games, team games. Расшифровывать не буду — названия хорошо знакомы и говорят сами за себя.

Собственно, на сем и закругляемся. Как резюме: **Wild Metal Country** — весьма симпатичная аркада с удобным управлением и парочкой оригинальных «изюминок». Рекомендуется для релаксации самым широким народно-геймерским массам. Играть не возбраняется даже лицам с расшатанной психикой — ведь вместо крови в **Wild Metal Country** течет обычное горючее, перемешанное с машинным маслом...

СИ



Пока вы находитесь рядом с кораблем-базой, вам выдаются целеуказания по всем энергоядрам



Одно из восьми энергоядер, из-за которых и звучат выстрелы на холмистой планете

Редкий случай, когда вертолет поддержки подоспел вовремя. Он буквально утащил танк из под выстрела противника, который должен был стать роковым





При переходе с этапа на этап сохраняются набранные очки и, что более важно, вооружение



ДОСТОИНСТВА

Колоссальная динамика при завуалированном насилии, удобное управление, грамотный и богатый мультиплейер.

НЕДОСТАТКИ

Однообразие ландшафтов, отсутствие Hi-End графических технологий.

РЕЗЮМЕ

Приятственная аркада, за которой можно с толком отдохнуть.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
0.5	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS



«...российский гонщик на повороте увеличивает скорость до 200 км/ч и с криком «...вы тут встали!» — прокладывает новую трассу».

Отрывок из одного не смешного анекдота

ПЛАТФОРМА:	PC, PS
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	Grolier Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Glass Ghost
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM, 4 Мб video, 3D-accelerator
ОНЛАЙН:	http://tankracer.grolier.co.uk/
АЛЬТЕРНАТИВА:	WipeOut

TANK RACER

Tank Racer

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Перенос аркадной гонки на танках с PlaySation на PC удался.

Под облаками в бескрайнем предрассветном небе парил орел. Взмах мощных крыльев — и он устремился вниз, так, словно заметил добычу, но в последний момент передумал и плавно опустился на крышу городской ратуши. Часы пробили семь... Городок спал, и лишь неутомимый ветер лениво перебрасывал мусор и обрывки бумаги по пустынным улицам. Но сонная тишина отступила резко, словно повернули невидимый выключатель, взорвалась ревом моторов. По городу на весьма приличной скорости неслись... танки. Безумных гонщиков явно не слишком занимал тот факт, что они могут кого-то там разбудить или побеспокоить, напротив — они все усерднее прибавляли газу и даже пытались перестреливаться! Да, похоже, тишина покинула это местечко надолго...

Компания Grolier Interactive, ранее известная разве что трехмерным позором под названием Asghan и еще несколькими не снискавшими особой популярности проектами, внезапно решила попробовать себя в жанре гоночных симуляторов Но создавала при этом не очередную сверхреалистичную и правдоподобную сагу о каком-нибудь популярном гран-при, а игру, целью которой стало помочь людям расслабиться и немного повеселиться на веселых треках в абсолютно нереальном мире. В соревнованиях участвуют восемь небольших забавных танков, а значит, такое понятие, как «честная борьба», отпадает само собой. Противников можно выталкивать с дороги, обстреливать из башенного орудия, кидать им под колеса мины и обгонять, обгонять любыми путями. Как вы уже наверное поняли из заставки, действие это будет протекать в исключительно мирных и малоприспособленных для гонок местах — на улицах небольшого города, на пограничной территории, на болоте и даже в парке развлечений. Впрочем, все трассы отличаются завидной простотой, и заблудиться на них весьма сложно: любой мало-мальски серьезный поворот отмечен чуть ли ни дюжиной указателей. Но танки, они такие... неаккуратные, вечно что-нибудь сломают или испортят. Ну попался на пути дом — проехали через дом, озеро — через озеро, полицейская машина — упс... через нее, родимую, и вперед под завывающую из-под обломков сирену. Кстати, нужно отдать должное чувству такта и юмору разработчиков: похоже, кровавый Carmageddon никогда не был их любимой игрой, и потому люди по улицам не бегают и под гусеницы танков не попадают. Ну а уж если случится переехать какую-нибудь корову, вы с удивлением обнаружите, что это был всего лишь картонный муляж, а настоящую животинку никто не решил-



ся отдать на растерзание. Единственная встречающаяся на пути живность — утки и прочие птицы, да и те успевают шустренько разлететься, завидев приближающийся танк.

Местные жители изо всех сил пытаются бороться со внезапно свалившейся на их голову напастью — заботливо подновляют разрушенные дома и указатели, вновь и вновь перегораживают дорогу барьерами и полицейскими машинами, даже бочки с динамитом нарочно оставляют чуть ли ни на дороге. Венцом справедливого возмездия можно считать внезапно выросшую на крутом повороте скалу — с этими ребятами действительно не соскучишься. Для того чтобы перейти на следующий этап состязания нужно проехать по одному и тому же треку три круга, и каждый раз обиженные горожане стараются придумать что-нибудь новенькое. Но куда там! Единственное, что может повредить танку — это такой же танк, да и то не всегда. Конечно, внешне все это выглядит весьма грозно: огонь и грохот, летят обломки, дымятся башни и жуткие вмятины покрывают весь корпус, но на деле... на деле танк все равно остается практически неуязвимым. Зачем же тогда все это нужно, спросите вы? А попробуйте как-нибудь подтолкнуть танк лидера парой-тройкой снарядов в бочину на каком-нибудь особо крутом повороте, а потом с удовлетворением понаблюдаете, как он пытается развернуться и вновь поехать в правильном направлении. Да и простая стрельба по корпусу способна изрядно притормозить и даже сбить с дороги не в меру разогнавшегося противника. Ну а уж если взять что-нибудь потяжелее обычного заряда...



Судьи, которые должны проводить жеребьевку перед началом соревнования, явно подкуплены командой противника: каждую трасу мы начинаем находясь на последней, восьмой позиции, давая тем самым неплохую фору всем остальным. А потому честно догонять и перегонять лидеров — занятие вполне безнадежное. Лучше воспользоваться одним из многочисленных power ups. Всего их насчитывается восемь видов — деревянных ящиков с яркой маркировкой на боку, прилетающих неведомо откуда на парашютах. Рисунок в виде ракеты — homing missile — означает, что теперь можно залепить самонаводящимся зарядом в борт оппоненту. Закрыться от подобной напасти он сможет, подняв ящичек с изображением щита — после этого на 10 секунд вокруг танка образуется силовое поле, непроницаемое для всех видов оружия. Избавиться от не в меру навязчивого гонщика, который сел вам на хвост и теперь старательно гудит, стреляет и никак не хочет отставать, помогут мины — три заряда вываливаются из-под днища танка и послушно ждут, пока кто-нибудь на них наедет. Они бывают и электронными — в этом случае злобный враг на целых шесть секунд потеряет способность стрелять. Concussion shell и slider rizer помогут столкнуть неповоротливый танк с дороги, с той лишь разницей, что первый представляет собой некую разновидность мощного снаряда, а второй больше похож на мину. Ухватив turbo-ящичек с молнией на боку, вы на восемь секунд разгоняетесь до вполне приличной скорости. Ну и напоследок — моя любимая подлянка, грозное оружие в борьбе за первое место. Alien Abduction — ящичек с изображением маленького синего НЛО; изящный выстрел в спину лидера... и летающая тарелка утаскивает его назад к началу этапа. Эх, жаль только, что «компьютерные» танки тоже всем этим добром пользоваться умеют.





Всего в игре есть три режима:

1) Чемпионат. Борьба за бронзовую, серебряную и золотую медали. Для начала нам предлагают четыре танка на выбор, причем каждый из них отличается не только названием и раскраской, но и скоростью, разгоном, чувствительностью руля и устойчивостью. Ну а завоевав очередную медаль, можно выиграть какую-нибудь новую машину. Единственная возможная неприятность — стоит лишь немного оплошать, и компьютер сразу же решит, что вы недостойны продолжать состязание, и в этом случае придется начинать все сначала — записи в игре как-то не предусмотрено.

2) Одиночная игра. Каждый трек, по которому нам довелось хоть единожды проехать в чемпионате, становится доступным для одиночной игры. Медалей и новых танков здесь не дают, зато можно вволю поэкспериментировать с разными машинами на какой-нибудь особо сложной местности.

3) Multyplayer. Когда враги окончательно дос-



тали и появляется стойкое желание кого-нибудь убить, на помощь приходит multyplayer-режим. На выбор — два варианта игры: все те же гонки, но уже с живыми противниками по Интернету или просто по модему (кстати, в Tank Racer «вживлена» поддержка такого замечательного сервера, как Mplayer.com) или же война на специально подготовленных для ведения боевых действий картах. В этом случае у каждого из танков появляется полоска энергии и — ура, наконец-то! — возможность подбить машину противника.

Редкий случай, чтобы игра была одновременно простой и сложной, веселой и интересной, забавной и не надоедающей. Но Tank Racer оказался именно таким, честное слово. Его возрастные рекомендации — от пяти до пятидесяти и старше, настоящая игра для всей семьи.

СИ



ДОСТОИНСТВА

Отсутствие крови и насилия, равно как и желания превратить веселые гонки в реалистичный танковый симулятор. Отличная музыка.

НЕДОСТАТКИ

Невозможность сохранять игру после каждого трека в чемпионате, высокие требования к видеопамяти.

РЕЗЮМЕ

Отличная игра для всей семьи, быстро затягивает и не скоро надоедает.

7.0

2	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0	ADDITIONS

Commandos: Beyond the Call of Duty

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

Для начала несколько общих советов. Непроходимых миссий не бывает. Если что-то получается не так как вы задумали, не упирайтесь в этот план. Обычно существует несколько вариантов прохождения каждой миссии, так что вместо того чтобы в десятый раз терпеть неудачу, лучше попробовать что-нибудь новенькое.

От коммандос требуется четкое выполнение поставленной задачи, а не ведение широкомасштабных боевых действий, поэтому не старайтесь снести все что движется и не движется на экране (исключение составляет случай, когда вы едете на танке, тут уж удержаться трудно). В начале лучше составить план как и куда вы будете добираться, и кто и где от этого должен будет фатально пострадать. Кое-какая полезная информация по каждой миссии содержится в вашем блокноте (нажмите на уголок карты).

Очень удобным индикатором для шпиона может служить лежащая в вещмешке немецкая форма — если она исчезла с вешалки, значит в этот момент его видит кто-то из врагов.

Иногда бывает очень удобно подставить одного из своих бойцов в зону видимости врагов: пока сбежавшиеся немцы будут держать его на прицеле, остальные коммандос о них позаботятся. Этот способ действует только на одиночных солдат (двойные-тройные патрули, к сожалению, сначала стреляют, а потом думают), и нужно сразу останавливаться после окрика «Halt!», а в зоне видимости держащих вас на прицеле солдат не должно быть ни одного трупа.

Обо всем остальном — по ходу дела. Теперь переходим непосредственно к самим миссиям, проходить которые мы будем на уровне easy.



Рис.1

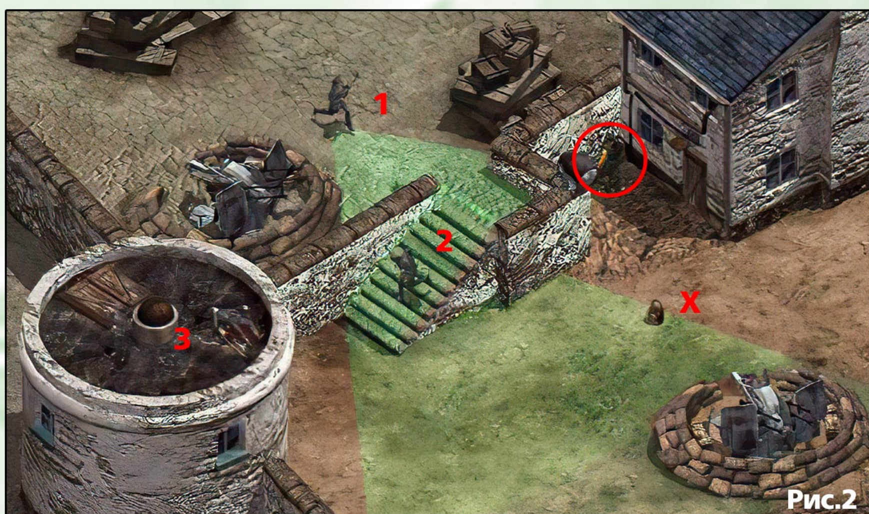


Рис.2



Рис.3

Миссия 1: Dying Light

Задача: Уничтожить антенну радара, маяк и пять противовоздушных установок

Уничтожать все это будет в основном сапер со своими зарядами, но прежде нам нужно пробраться на остров и немного расчистить ему дорогу. Начинает водолаз: он ныряет прямо с лодки, под водой доплывает до лестницы дока (рис. 1) и ждет, пока патралирующий местность солдат (1) достигнет точки S Теперь нужно выбрать подходящий момент: солдат (2) поворачивается к нам спиной и идет к крану. Все внимание на пулеметчика (3) — как только он отводит взгляд от лестницы, водолаз моментально взбирается по ней, бежит за вторым солдатом и выводит его в расход с помощью гарпуна. Второй гарпун — в спину пулеметчика, и бегом вниз по лестнице, в воду. Через некоторое время сверху появляется первый патрульный, недоуменно протирает глаза при виде двух трупов, кричит что-то неразборчивое на родном языке и бежит разведывать обстановку. Как только он минует лестницу, водолаз вновь появляется из воды, взбирается наверх и, сделав несколько шагов, стреляет гарпуном патрульному в спину (сделать это нужно быстро, иначе тот успеет поднять тревогу).



Рис.4

Теперь док очищен от врагов. Водолаз плывет обратно к лодке и, стараясь не попасться на глаза часовому на башне, перевозит своих товарищей к лестнице. Снайпер поднимается наверх и ползет в точку S. На вершине небольшой башенки (рис. 2) стоит солдат (3), которого нам нужно пустить в расход с помощью снайперской винтовки. Улучив момент, когда никто из патрульных не смотрит на башенку, снайпер делает выстрел, и сразу же вновь ложится на землю. Из лодки выбирается зеленый берет. Он осторожно заползает в небольшой тупичок возле домика с фашистским флагом и, улучив момент, устанавливает decoy неподалеку от пушки (X). Теперь нужно дождаться, пока патрульный (1) подойдет поближе к лестнице, и включить decoy. Услышав пронзительное завывание, оба фрица (1,2) как по команде побегут к точке X. Зеленому берету останется лишь подойти к ним сзади и прикончить обоих десантным ножом.

Теперь зеленый берет ползет вверх по лестнице (рис. 3) и укрывается за грудой ящиков в центре двора ( ). Как только единственный оставшийся здесь патрульный проходит мимо, мы ползем за ним следом и втыкаем ему нож в спину. Тело нужно отнести к подножию маяка, постаравшись при этом не попасться на глаза солдату на лестнице слева. Он и будет нашей следующей жертвой. Обыскиваем незадачливого патрульного, достаем сигареты и бросаем пачку слева от расположенной рядом с маяком пушки. «Was ist das?» — изумленно спрашивает часовой, и, позабыв при виде дефицитнейшего на войне курева все наставления начальства, идет подбирать пачку. Зеленый берет позволяет ему сделать это, но как только немец поворачивается спиной, догоняет его и всаживает нож в спину. Курить вредно!

А устроим-ка мы небольшой переполох. Хватаем любое из тел и подбрасываем его в зону видимости (X) часовых у антенны радара. Achtung! Оба фрица (1,2) бегут к павшему товарищу, но у них за спиной внезапно появляется зеленый берет и режет обоих десантным ножом. Остается всего лишь один часовой — на башенке у самой антенны. Подбегаем вплотную к лесенке и ждем, пока он повернется к нам спиной. Теперь резко взбираемся наверх, сокращаем дистанцию и... Внутренний двор очищен от врагов.

Пришел черед снайпера показать свое искусство. Он ползет в точку S1 (рис. 4) и, выбрав момент, когда ни один из патрульных (2, 5, 6) не смотрит на башню, снимает часового (1). Теперь за дело берется зеленый берет. Он заползает в укрытие за ящиками (X) и за две коротких вылазки избавляется еще от двух фрицев (2, 3).

После этого все внимание переключается на пятого патрульного. Как только он в очередной раз завершит обход лифта и начнет спускаться вниз по тропинке, зеленый берет подбегает сбоку к часовому у башни (4), убивает его ножом и бежит следом за пятым патрульным. Нужно успеть отправить его на небеса, пока он еще не попал в поле зрения пулеметчика (7). И вновь в игру вступает снайпер. Он переползает в точку S2, ждет, пока двое немцев внизу повернутся спиной к металлической платформе и начнут свой обход, и двумя точными выстрелами снимает часового (6) и пулеметчика (7). Теперь нужно действовать быстро. Зеленый берет бежит к этой платформе, забирает тело часового и укладывает его рядом с пулеметчиком — так его никто не заметит.

По пути к лифту (рис. 5) зеленый берет мимоходом убирает пулеметчика (7) и, дождавшись пока патрульные (5, 6) начнут удаляться, спускается вниз к морю. Здесь он без лишнего шума снимает ножом часового (1) и поднимает тело наверх на лифте. Покинув тесную металлическую кабинку, он бросает мертвого фрица на землю и сам укладывается где-нибудь неподалеку. И в игру вступает водолаз. Он выбирается из лодки и бежит к той самой металлической площадке, возле которой снайпер недавно положил часового и пулеметчика. Его цель — двое патрульных (5, 6). Как только они повернутся к нему спиной и начнут удаляться по направлению к лифту, водолаз спускается по лестнице и бежит следом. Готовьтесь переключать «горячие клавиши»: E — гарпун, W — нож. Как только дистанция сократится до минимальной, водолаз стреляет гарпуном в спину солдата идущего сзади (6) и сразу же приканчивает ножом офицера ( ). После этого можно перевести дух. Тремя гарпунами отправляем на тот свет трех часовых (3, 4, 2) и с гордостью констатируем, что теперь остров полностью очищен от врагов.

Пришла пора выполнить основное задание нашей миссии и убраться отсюда подобру-поздорову. Сапер покидает лодку и размещает свои заряды — один возле антенны радара, один возле маяка, два оставшихся — рядом с пушками у лестницы, где зеленый берет устанавливал decoy. Кажется, чего-то не хватает — ведь остались еще две пушки. Ах да, у нас ведь еще есть бочки! Устанавливаем их около последних двух целей и оставляем зеленого берета дежурить где-нибудь неподалеку. Водолаз тем временем подгоняет лодку к нижней площадке лифта, и туда спускаются сапер и снайпер (пешочком, по лестницам, чай не баре — нам нужно, чтобы кабина находилась наверху). Все готовы? Поехали! Зеленый берет стреляет по бочкам и тут же укрывается за ящиками. Ревет сирена, ошалевшие фрицы порхают как бабочки — и тут сапер подрывает все четыре заряда. Бочки забыты — все устремляются к месту последней катастрофы, а зеленый берет у них за спиной тихонько проползает к лифту, спускается вниз и садится к остальным в лодку. Отчаливаем! Две мины — крайние слева — снайпер расстреливает прямо из лодки, и маленькая, но дружная диверсионная группа благополучно добирается до буйка в юго-западном углу карты.



Рис.5

Миссия 2: The Asphalt Jungle

Задача: Спасти от расстрела лидера партизанского движения Dragisa Skopje.

Лидера этого фашисты уже установили неподалеку от специальной «расстрельной» стенки, так что спасти его может только чудо. Или мы с вами... Но для начала нам предстоит раздобыть соответствующую одежду для шпиона. Согласно новым правилам игры военная форма больше не висит на веревках вместе с сапогами и портянками, теперь ее владельца приходится старательно отслеживать, оглушать и раздевать где-нибудь в безопасном месте. Владельцем этим станет одинокий патрульный (1) (рис. 1), а в роли безопасного места будет выступать тот самый закуток, с которого мы начинали эту миссию. Выжидаем момент, когда тройка патрульных поворачивается к нам спиной, усыпляем зазевавшегося фрица хлороформом, оттаскиваем за угол и там переодеваемся. Обновка в пору, но вот беда — тройка патрульных моментальном просечет этот маскарад если мы попадемся им на глаза. Нужно найти что-то поубедительнее. Пленника выводим в расход — тут не до гуманности, бежим к особнячку, находящемуся в юго-восточном углу карты, и встаем неподалеку от часового (3) — он принимает нас за своего. Вскоре должен появиться тип в синей униформе — охранник зоопарка (2). Вот это то что нам нужно. Как только он поворачивается для того чтобы вернуться к главным воротам, шпион втыкает шприц с отравой в шею часовому и бережно усыпляет хлороформом свой будущий гардеробчик. Переодеваемся.

Вот так-то лучше. Теперь у фрицев не возникнет к нам никаких вопросов. Шпион бежит к зоопарку, по дороге пустив в расход незадачливого охранника зоопарка и еще парочку часовых (4,5). Начинается месячник сезонной уборки фрицев под девизом «они мешают нам жить» (рис. 2). Первым должен будет поплатиться охранник у клетки со страусами (1). Терпеливо дождавшись пока он подойдет к той стенке, за которой стоят зеленый берет с шофером, мы бесшумно переправляем его душу на досрочную встречу с Создателем, а тело относим под ближайшее дерево — там его никто не найдет. Теперь встаем за спиной у часового (4), дожидаемся пока его напарник (5) начнет удаляться, и выводим его в расход. Через какое-то время напарник разворячивается, видит, что дело неладно, и бежит к неподвижному товарищу. Шпион тут как тут — еще одна смертоносная иньекция, и оба тела укладываюися практически одно на другое.

Бежим в садик с фонтаном (рис. 3) и за спиной у тройки патрульных (5) снимаем по очереди двух часовых (1 и 2). Тела относим прямо за спину «расстрельной команде» — в точку X1. Картина, конечно, несколько сюрреалистическая: тут толпа оголтелых фрицев размахивает ржавыми наганами перед носом у героя партизанского движения, а позади них наш доблестный Штирлиц таскает трупы их же товарищей. Еще один часовой (4). Тут нужно дождаться пока солдат на крыше дома (2, рис. 4) посмотрит в сторону. Тело оставляем лежать на том же месте, а сами плавно перемещаемся на опушку леса (рис. 4). Снимаем двух часовых (1 и 3), затем по лестнице забираемся на крышу, и, когда патрульный (6) повернется к нам спиной, убираем еще одного (2). Спускаемся вниз и отправляем в расход часового (4). Затем возвращаемся на минутку к клеткам (рис. 2), дожидаемся пока все отвернутся от парня под номером 2, делаем укол в шею и относим все что осталось от доблестного солдата немецкой армии в точку X.

Возвращаемся в сад (рис. 3). Теперь нам предстоит ювелирная работа. Двое патрульных (3, рис. 3 и 3, рис.2) бродят в южной части сада. Нам нужно управиться с ними за один заход, точно подгадав момент когда они будут двигаться в одну сторону, и успеть оттащить тела в точку X2 до появления патруля (5). Теперь пристраиваемся под бочок к часовому (6), ждем пока все отвернутся от него и делаем свое темное дело. Тело оставляем здесь же и бежим разбираться с патрульными у выхода из зоопарка (рис. 4). Иглу в шею стоящему в углу солдату (5), когда же его напарник (6) развернется и побежит к упавшему телу, заходим сзади и делаем еще один укол.

Часовых у арки (6 и 7, рис. 2) мы убираем за один заход и тела оставляем лежать на том же месте. Теперь пулеметчик (8) — выждав момент, делаем ему иньекцию и относим тело за ближайшую клетку. Врагов у нас осталось совсем немного — пора применить какую-нибудь хитрость (рис. 5). Шпион провожает тройку патрульных подальше от входа в зоопарк и отвлекает их внимание каким-то безобидным вопросом. Теперь в игру включается зеленый берет. Он проползает за спинами у врагов, устанавливает decoy в точку d, затем огибает особняк и ползет к билетной кассе. Здесь он может выпрямиться в полный рост. Поворот выключателя — и троица патрульных (3) со всех ног устремляется к источнику пронзительных звуков. Часовой (1) ими не особенно заинтересуется — так, посмотрит секунду-другую и все. Но нам и этого хватит: как только часовой поворачивается спиной, зеленый берет делает шаг вперед и режет его десантным ножом. Упавшее тело немедленно привлекает внимание еще одного солдата (2). Он бежит ко входу в зоопарк, зеленый берет с окровавленным ножом вновь выступает из-за колонны, и на землю бесшумно падает еще одно тело. Обоих фрицев нужно успеть оттащить в точку X, пока тройка патрульных (3) не надумала возвращаться.

И остается, в общем-то, рутина. Зеленый берет перетаскивает тела часовых за ограду особняка и остается пока там. Вскоре к нему присоединяется шофер. Шпион отпускает своих «подопечных» и отвлекает тройку патрульных (3) за воротами зоопарка, пока у них за спиной на территорию пробегают зеленый берет и шофер. Они садятся в грузовичок и отгоняют его почти что к выходу из зоопарка (рис. 4). Шпион приканчивает «расстрельную команду». Пока он оттаскивает тела куда-нибудь подальше, знатный партизан шлепается лицом в грязь и пережидает оставшуюся тройку патрульных. Затем они вместе бегут к машине и уезжают из этого негостеприимного места.

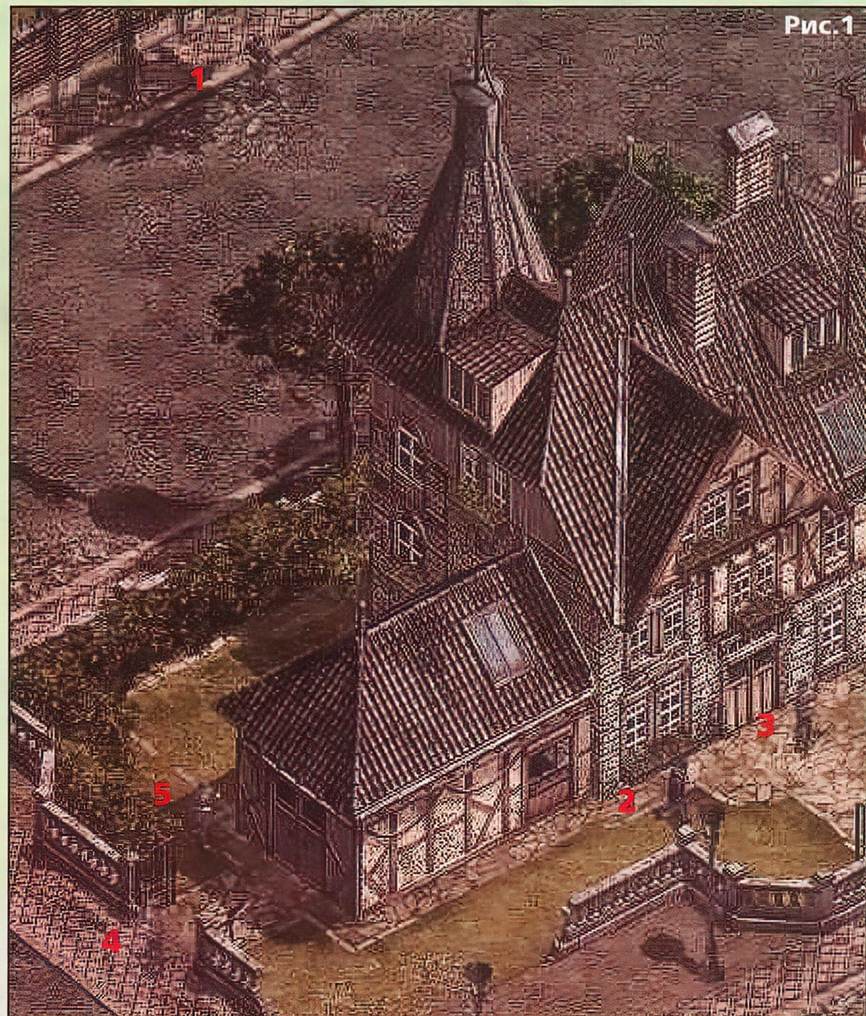


Рис.1

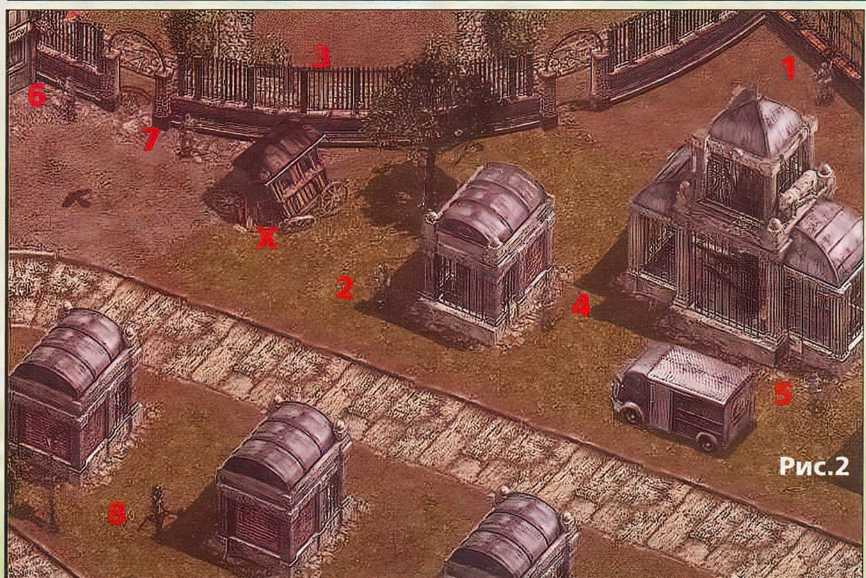


Рис.2



Рис.3



Рис.4

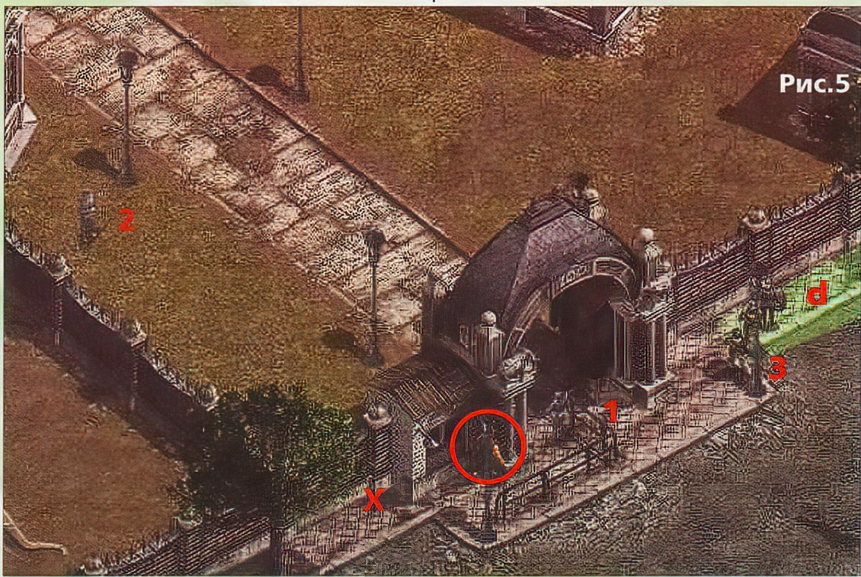


Рис.5



Рис.1

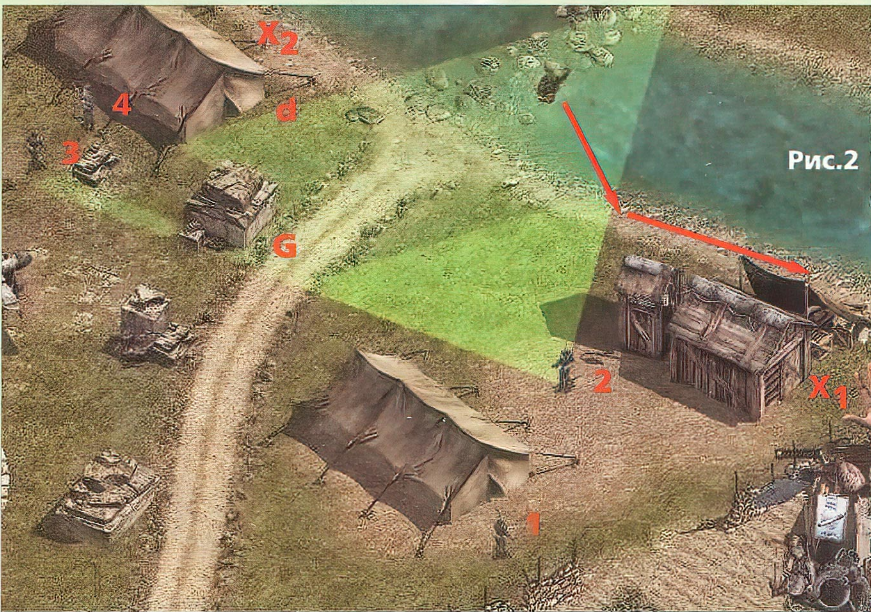


Рис.2



Рис.3

Миссия 3: Dropped out of the Sky

Задача: Заполучить навигационную систему бомбардировщика HS 292.

Не знаю как, не знаю почему, но миссию эту мы начинаем спрятавшись в полуразрушенной старой церкви (рис. 1). Местность вокруг очень хорошо охраняется — нам придется основательно потрудиться чтобы расчистить себе путь в нижний лагерь. Итак, в первые же секунды игры, как только патрульный (1) пройдет мимо двери, зеленый берет выходит из церкви, убирает его десантным ножом и относит тело за брошенную телегу — в точку X. И остается там еще некоторое время — пережидает тройку патрульных (3). Как только они заканчивают свой обход, зеленый берет выходит из укрытия и снимает часового (2), тело которого относит все туда же, за телегу. Теперь позади проходящего патруля появляется снайпер и убирает всех троих серией метких выстрелов. Начинать нужно с последнего солдата, затем очень быстро перенести огонь на среднего, а командира оставить на закуску. После этого снайпер возвращается в церковь, а зеленый берет убирает тела. Следующий этап: устанавливаем decoy в точку d_1, включаем его и прячемся за дверью. На шум прибегает часовой (4) — ну а зеленый берет тихонько выходит из-за двери у него за спиной и режет беднягу своим страшным ножиком. Тело как всегда уносим за телегу. Теперь зеленый берет устанавливает decoy в точку d_2, то есть практически туда, где только что стоял часовой (4). Отходим к двери, включаем шумливую машинку, и патрульный (5) со всех ног бежит выяснять что же случилось. Нож, тело, телега... Decoy устанавливается в точку d_4, зеленый берет прячется между двумя домами (G). Как только патрульный (6) подойдет поближе к тропинке, включаем decoy. Нож, тело, телега... Decoy устанавливается в точку d_3, зеленый берет встает где-нибудь возле двери и включает машинку. Часовой (7) лишь на несколько секунд поворачивается в сторону источника непонятных звуков и тут же вновь возвращается к задумчивому созерцанию реки. А вот один из патрульных снизу заинтересовался всерьез — он добросовестно карабкается по всем лестницам и подбегает к decoy. Зеленый берет подползает к нему со спины... Нож, тело, телега. Decoy перекочевывает в точку d_5, зеленый берет вновь возвращается к двери — и на шум снизу прибегают еще двое солдат. Резать их придется осторожно, с оглядкой на последнего оставшегося внизу патрульного.

Аккуратно спускаемся на деревянную платформу, режем созерцателя и философа (7), спускаемся вниз по лестнице и отправляем в расход последнего фрица. Тело нужно отнести куда-нибудь за камни — заметят еще неровен час. Забираем у тела сигареты и перебираемся на другой берег (рис. 2). Ползти придется осторожно, по стрелочке, стараясь не попасться на глаза часовому (2). Останавливаемся где-нибудь за тентом и ждем появления патрульного (1). Как только он поворачивается спиной к реке, зеленый берет нагоняет его и втыкает нож в спину. Тело должно остаться там же, в точке X_1. Теперь пришла очередь часового (2) прощаться с жизнью — зеленый берет подкрадывается к нему сзади, и пока патрульный (3) бродит где-то в отдалении, еще одно тело перетаскивается в точку X_1. Укладываем decoy в точку d, а сами укладываемся за камень (G). На шум включившейся машинки побегут оба патрульных (3, 4). Их тела можно оставить за палаткой, в точке X_2.

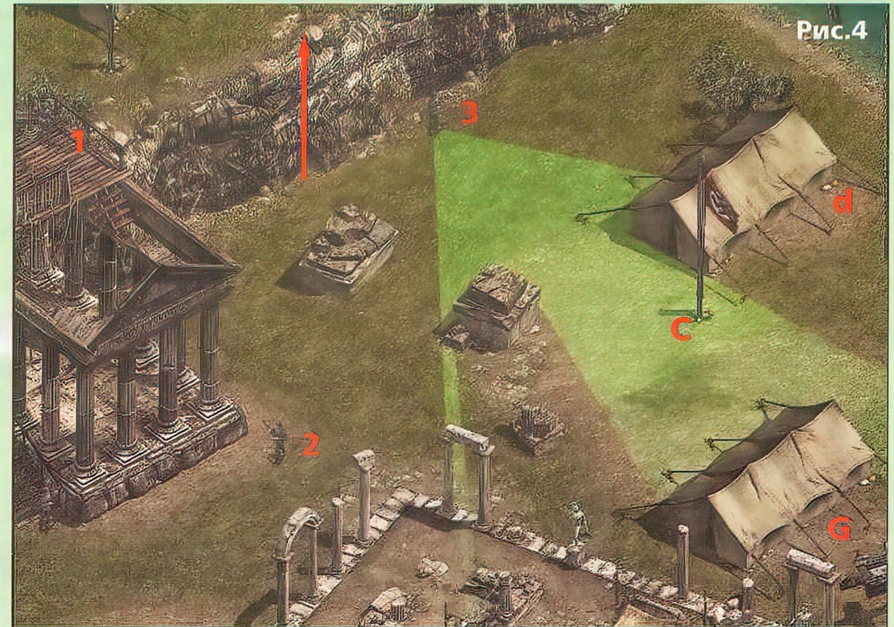


Рис.4

Продолжаем уборку территории (рис. 3). Устанавливаем decoy в точку d_1 и прячем зеленого берета за камнем (G_1). На шум прибегает патрульный (1), его зарезанное тело укладывается за тот же камень. Теперь пачка сигарет как будто с неба падает в точку c_1. Несказанно обрадованный этим патрульный (2) идет подбирать курево, но на обратном пути тоже получает нож в спину. Тело относится за камень, в точку G_1, а с другого берега к нам прибывает подкрепление — снайпер. Добравшись до небольшого камня (S), он достает свою винтовку и снимает часового на верхней площадке полуразрушенного сооружения с колоннами и деревянной лестницей (1, рис. 4) — как раз в тот момент когда тот будет находиться точно посередине. После чего снайпер забирается на отдых в ближайшую палатку, и в игру вновь вступает зеленый берет. Он переползает за большой камень (G_2) и, пропустив троих патрульных, подбрасывает сигареты в точку c_2. Разгуливающий неподалеку солдат не может бороться с искушением и идет подбирать их. Резать любителя халявного курева придется даже прежде чем он успеет наклониться над пачкой и побыстрее утягивать его за камень, с чужих глаз долой.

Забираем сигареты и перебазируемся к палаткам (рис. 4). Зеленый берет устанавливает decoy в точку d, а сам прячется в укрытие (G). Засада ставится на патрульного (2) — как только он подойдет поближе, включаем decoy, режем врага-супостата и перетаскиваем тело за палатку у брода, к двум уже имеющимся. Затем зеленый берет возвращается в точку d и подбрасывает сигареты в поле зрения часового (3), поближе к флагу (c). Ничего не подозревающий фриц идет за ними, но тут сбоку набегает наш коммандос, режет его десантным ножом и утаскивает тело в проверенное место.

Вернемся немного назад (рис. 3). Укладываем decoy в точку d_2, ложимся в засаду за камнем (G_3) и поворачиваем выключатель. Последний оставшийся здесь часовой (3) послушно бежит к палатке, а следом за ним ползет зеленый берет с ножом. Избавившись от тела, мы поднимаемся на этаж выше (стрелочка, рис. 4). Разумеется, выполнять этот трюк мы будем только тогда, когда нас никто не видит: зеленый берет умеет лазить по скалам, фрицы — нет, увидят — начнут завидовать, из автоматов стрелять... Наверху (рис. 5) сразу же ложимся на землю, подползаем к часовому у палатки (1) и бесстрашно тычем в него ножиком. Тело остается здесь же — место удобное, безопасное — а зеленый берет переползает в точку G_1, устанавливает decoy на тропинку (d_1) и, выбрав момент когда охранник с собакой ушли за дом, подманивает патрульного (2). Его тело нужно быстро и незаметно оттащить за камень. Теперь decoy переносится в точку d_2, зеленый берет переползает в новое укрытие (G_2) и подманивает еще одного патрульного (3). Впрочем, как только тот увидит за палаткой своего мертвого товарища, о загадочных звуках сразу же забудет — рысью понесется вперед. Нужно будет его догнать и не дать поднять тревогу. Остался еще охранник с собакой (4). Четвероногий друг человека на проверку оказывается порядочной сволочью: чует наше приближение на значительном расстоянии, начинает лаять, кусаться и вообще ведет себя по-свински. А потому резать придется и хозяина и щенка, благо зеленых по близости не наблюдается. Ползем следом за ними, устанавливаем decoy под навесом d_3, огибаем домик и ждем на бережку. Как только патруль удалится на достаточное расстояние, можно поворачивать рубильник. Ага, побежали оба! Ползем следом и безжалостно режем ножом двуногих и четвероногих солдат немецкой армии. Что еще? Ах, да. Перетаскиваем decoy в точку d_4, вновь ложимся за камень (G_1) и подманиваем часового с лестницы. Он тоже заметит тела у палатки, но догнать его особой сложности не представляет. Спускаемся вниз по лестнице, пережидаем тройной патруль и убираем часового с последней ступеньки. Тело придется куда-нибудь оттащить — тревога нам ни к чему.

Пришла пора снайперу выбираться из палатки и браться за дело. Он поднимается наверх по лестнице, укладывается где-нибудь на бережку (S) и тремя точными выстрелами снимает солдата у забора на другом берегу, пулеметчика (5) и патрульного на мосту. Зеленый берет тем временем откручивает с самолета эту самую навигационную систему и за спиной у патрульных втаскивает ее вверх по лестнице. Последний штрих — нужно подбежать сзади к оставшимся на мосту двум часовым и, улучив момент, зарезать обоих ножом. Троица коммандос садится в грузовик и с чувством выполненного долга возвращается на родную базу.

Продолжение следует...

СИ

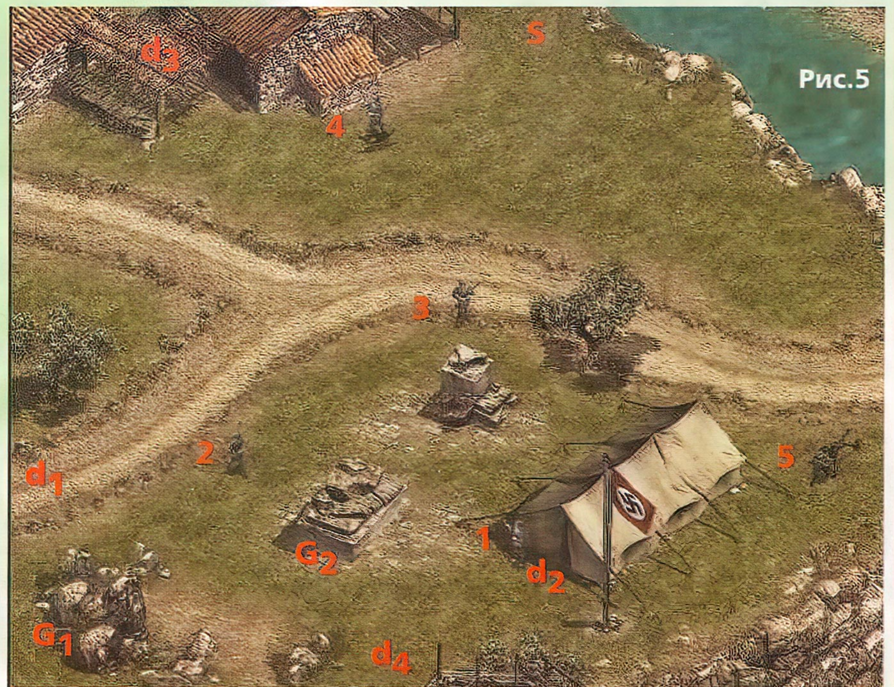


Рис.5

Продолжение. Начало смотри в №10, май 1999

Аллоды 2: Повелитель Душ

Наталья ВАСИЛЬЕВА

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

ДРЕВНИЙ ЛЕС

Задание: Дайна прочитала в бумагах деда, что одна из трех звезд упала где-то в древнем лесу. Вам необходимо найти место падения звезды.

Идите по дороге вниз. Почти сразу же вам повстречается девушка, которая предупредит вас о том, что друиды, а в особенности их старейшина Сакен-мэй, не любят жителей равнин.

Идите по дороге и вскоре вы набредете на опустевшую деревню, в которой встретите вольного охотника. Он пожалуется на королевскую власть и попросит не оскорблять хозяев здешних мест — друидов.

Продолжая идти по дороге, вы встретите друидку, но она не захочет помочь вам, так как есть дела поважнее — в междуречье появились зомби. Вам нужно помочь друидам.

Переходите через мост. За мостом сворачивайте и пройдите немного в северо-восточном направлении. Помогите друидам одержать победу. Затем поговорите с Арафель-фей (старушкой-друидом).

Двигайтесь дальше в северно-восточном направлении и добейте всех оставшихся зомби, некромансеров и скелетонов. После этого возвращайтесь к Арафель-фей. Она поблагодарит вас, объявит желанными гостями и пригласит в сердце леса — город друидов, где можно спокойно поговорить.

Остается добавить лишь, что на северо-западе находится логово людоедов, которое можно посетить с дружеским визитом.





ПРОВЕСТИ ПУТНИКА

(дополнительная миссия)

Задание: Вам нужно провести путника через лес, за что он пообещал вам заплатить хорошее вознаграждение.

Уже в самом начале путник продемонстрирует свой хамский характер. Идите по дороге, а когда друид попросит вас о помощи, сворачивайте с дороги направо. Убейте людоеда и подойдите к спасенному друиду. Он поблагодарит вас и попросит оказать еще одну услугу. Ему нужно попасть к наставнице — Йоль-фей, которая, кстати, является хозяйкой этих лесов. И услуга заключается в том, что вы должны помочь ему в этом.

Если вы продолжите свой путь по дороге, то вскоре выйдете к речке и увидите, что мост на другой берег разрушен и перебраться на противоположный берег не представляется возможным.

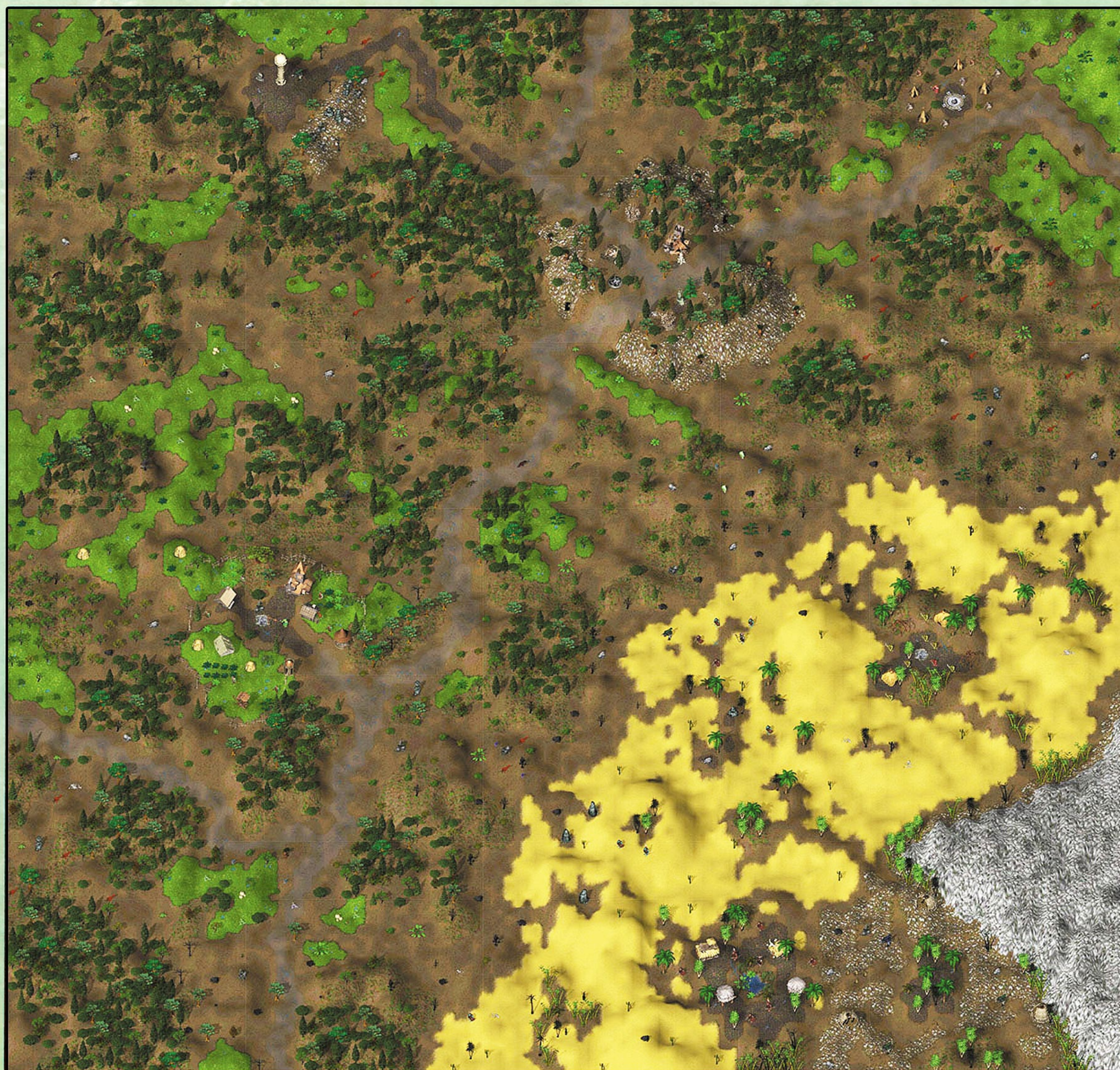
Идите в юго-западном направлении. По дороге вы можете нарваться на кладбище, которое просто кишмя кишит зомби и скелетами. Будьте осторожны и не допускайте гибели ни одного из ваших спутников. Кстати, друид будет активно вам помогать в ваших сражениях. Также на пути могут встретиться стая летучих мышей и куча ящеров.

Йоль-фей поблагодарит вас за спасенного ученика и пообещает телепортануть на другой берег, если вы разделаетесь со всеми некромансерами, так как из-за них звери стали неуправляемыми.

Некромансеры расположились в юго-восточной части карты за скалами. Кстати, будьте осторожны, потому что, помимо некромансеров, там находится логово людоедов. Разбив некромансеров в этой части, отправляетесь в центральную часть карты и порубите в капусту оставшихся служителей Тьмы, если, конечно вы не уничтожили их пока шли к друидам. После того как очистите лес от всех некромансеров, возвращайтесь к друидам, и Йоль-фей откроет вам телепорт на противоположный берег. Заметьте, звери теперь стали доброжелательными, так что лучше не атакуйте их.

Идите дальше на юго-запад карты — именно там находится телепорт. Телепортируйте по одному всех своих героев на противоположный берег. Учтите, что пока хоть кто-нибудь находится в телепорте, никто другой не сможет им воспользоваться.

Телепортировавшись, подведите путника в угол карты и получите вознаграждение в 40000 монет.



НЕСЧАСТЛИВЫЙ ГОРОДОК

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Крестьяне маленького городка обратились к Дайне за помощью. Вам нужно отразить атаки на городок и заодно поговорить с местной волшебницей Таленой, которая, по всей видимости, может поведать что-то интересное.

Идите по дороге и у развилки сверните на запад. Поговорите с Таленой, затем отбейте мощную атаку. В этом бою Талена обязательно должна остаться в живых. После сражения еще раз побеседуйте с волшебницей. Она поблагодарит вас за спасение жителей городка и пообещает достойную награду, если вы поможете ей добраться до башни. Правда, есть маленькая загвоздка — первоначально нужно отыскать потерянный амулет, без которого нельзя войти в башню.

Загадочный амулет находится в юго-восточной части карты, между поселением орков и логовом людоедов. Отнесите найденный амулет Талене и отведите ее к башне, которая располагается в северно-западной части карты и охраняется людоедом. В знак благодарности она поделится интересной и полезной информацией. Талена расскажет об Источнике Магии и Раминане — острове сокровищ, который в переводе означает место, где рождается магия, то есть источник магии. Волшебница считает, что если узнать побольше об этих двух легендах, то можно разгадать тайну Источника Магии. Также Талена предложит продолжить этот разговор в Каарге.

На карте остались такие злачные места, как: поселение гоблинов в восточной части и лагерь разбойников в северо-восточной части. Посетите ради интереса.



БЕЛИЧЬЯ НАПАСТЬ

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Маленькой деревеньке не дают покоя своими налетами белки. Друид попросил вас разобраться, в чем там дело. Также он упомянул о том, что не желает, чтобы животные пострадали. Вам нужно узнать причину, по которой белки стали нападать на крестьян, и устранить ее.

После разговора со старостой деревни ступайте строго на юг. Между скал за каменной стеной вы увидите заложников из деревни. Идите дальше по тропинке между скал, и она выведет вас прямо к Царю-белке. Заключайте с ним сделку — вы очищаете противоположный берег от людоедов, а он пропускает вас на тот берег, а после очистки уводит свои беличьи войска туда и освобождает заложников.

Освободите берег от людоедов. Вам придется дать сражение на четырех мостах, белки будут активно вам помогать в этом. Учтите, что если один из отрядов белок погибнет, то миссия будет проиграна.

После победы над людоедами идите к Царю-белке, и он отпустит заложников. Остается лишь отвести заложников домой и получить от старосты щедрое вознаграждение в размере 100.000 монет.



БЕГЛЕЦЫ

(дополнительная миссия)

Задание: Путник, которого вы провели через лес, оказался ни кем иным, как главарем разбойничьей банды. Вам необходимо исправить свою ошибку и вернуть его в руки правосудия.

В самом начале этапа ваш герой выскажет одну очень умную идею. Он предложит найти друидов, чтобы последние предложили свою помощь в борьбе с разбойниками.

Друидов вы найдете в центральной части карты. Поговорив с вами, они дадут подкрепление. Теперь можете идти на разборки с разбойниками. Бандиты затаились на другом берегу в северной части карты.

Если есть желание еще повоевать, то идите в юго-восточную часть карты — друиды дадут вам задание разобраться с гарпией, поселившейся в юго-западной части карты около стоячих камней.

ОРКОВСКАЯ ЗВЕЗДА

Задание: Дайна прочитала в бумагах деда, что одна из трех звезд упала где-то в пустыне. Вам необходимо найти место падения звезды.

Для начала нужно найти место падения звезды. Оно расположено в горах — это чуть западнее центра карты. Войти в это ущелье можно с севера или юго-запада.

Добравшись до места падения, вы обнаружите, что звезды там уже нет, зато повсюду видны следы орков. Будьте осторожны около северного входа в ущелье — там неподалеку расположено логово людоедов.

Нужно найти кого-то, кто сможет рассказать вам про упавшую звезду. Идите на северо-восток, где находится поселение орков. Вам необходимо помочь орку в битве. Ни в коем случае не допустите его гибели, так как лишь он готов поделиться информацией об упавшей звезде.

После своего спасения Гинсаш (так зовут орка) расскажет вам о том, что звезду нашел Елюй-Шаман. Помимо этого он поведает вам о том, где находятся Пески Коричневого Жука — ведь именно там верховодит Елюй-Шаман. А вы, в свою очередь, посоветуете мирному орку найти пристанище у друидов.

Осталось рассказать лишь о таких достопримечательностях, как логово троллей на юго-востоке, и месте, кишащем скелетами, на севере.



ОТШЕЛЬНИК

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: В Древнем Лесу после уничтожения кучи людоедов вы нашли умирающего друида, который попросил найти пропавшего без вести друида-отшельника.

Идите в деревню, поговорите со старостой, который отправит вас в леса у водопадов и предупредит о бдительности хранителей мостов. Топайте дальше по дороге, и она приведет прямо к мосту. Только не радуйтесь раньше времени, так как никто вас на этот мост без некоего тайного знака не пропустит. И даже не пытайтесь с наглой физиономией и без оного тайного знака пройти через мост — ничего не выйдет.

Прогуляйтесь вдоль берега, за скалами найдете друидку. Она посоветует обратиться за помощью к Самойн-фэй и пообещает дать пресловутый тайный знак, если вы очистите побережье от пчел. Истребив всех насекомых, возвращайтесь к друидке, и она расскажет, как выглядит тайный знак.

Теперь можете с чистой совестью и легким сердцем шагать через мост. Переходите еще через один мост и ступайте к Самойн-фэй, которая обитает на этом острове. Она расскажет, что искомый маг-отшельник отправился на священный остров. Но вам будет разрешено идти туда при условии, что вы предварительно очистите водопад от летучих мышей. Уничтожьте пернатых грызунов, если не сделали этого во время охоты на пчел. Мыши расположились на северо-западе побережья. После их уничтожения ступайте к друидке, и она даст вам разрешение посетить священный остров.

Перебирайтесь на западное побережье, а оттуда уже можно попасть на священный остров, который находится немного западнее центра карты. Скажите, вы что, серьезно надеялись встретить здесь отшельника? Хвала всем богам, что от него хоть что-то осталось!

Если охота еще подраться, то имейте в виду, что на юге западного побережья притаилась гарпия.





ПОСЕЛОК ПОД УГРОЗОЙ

(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МИССИЯ)

Задание: Дядя дал Иглезу шанс реабилитироваться в его глазах. Вы должны принять участие в защите поселка, на который совершают набеги орки.

После обмена любезностями с рыцарями идите в поселок и поговорите со старостой. Он расскажет вам, что набеги совершаются совсем не оттуда, куда пошли рыцари, а с севера. Отбейте атаку орков, пришедших с севера, а затем еще раз поговорите со старостой. Ну вот, собственно, и все, что от вас требовалось в этой миссии.

Можете сходить и собрать трофеи, оставшиеся после драки рыцарей с гоблинами чуть юго-восточнее центра карты. Где-то на северо-западе расположился людоед.

LANDS OF LORE III

Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕДМЕТОВ

Ice Seed

Ледяное семя. Киньте его на землю, и оно немедленно прорастет, образовав некое подобие стены изо льда. Ледяные ветви можно уничтожить, но, тем не менее, будьте осторожны и не заточите себя в ловушку.

Lorestone

Камень знаний. Щелкните правой кнопкой на идентифицируемом предмете и вы получите его описание и/или перечень его скрытых возможностей.

Scavenger eyes

Глаза падальщика. По своей сути представляет магическую гранату. Радиус поражения этого оружия составляет 10 футов. Детонация происходит от соприкосновения с любым препятствием.

Barracks key

Ключи от бараков. Эти ключи носят с собой элитные подразделения стражи Глэдстоуна. Можно с уверенностью полагать, что за тем замком, к которым подойдут такие ключи, находится немало ценных вещей!

Broken toy sword

Сломанный миниатюрный меч. Это оружие не годится даже для тренировочных боев, ни говоря о мало-мальски серьезных сражениях. Тем не менее, такой меч может пригодиться в тех ситуациях, когда необходимо внушить окружающим мысль о своей полной некомпетентности в области владения холодным оружием.

Dragon Claw Statuette

Статуэтка из когтя дракона. Невзрачная на вид вещица на деле является ключом к опечатанному замку нижнего уровня города драконов, который находится за первым Порталом. Выдать истинное предназначение статуэтки может лишь небольшая бороздка около основания.

Stroke Dagger

Полированный клинок. Для использования щелкните на нем правой кнопкой. После броска клинок разлетается на множество осколков и высвобождает заряд электричества, который ударяет ближайшего противника.

Toy Sword

Миниатюрный меч. Обычная детская игрушка, которая может сослужить неплохую службу, если показать ее Chesara. Этот меч для девушки является символом давно ушедшего детства, и при виде его на нее нахлынут приятные воспоминания. Главное, не повредить эту хрупкую игрушку!

Dragon's Blood

Кровь дракона. Щелкните правой кнопкой мыши на предмете для использования. После того как с флакончика будет снята пробка, то жидкость начнет взаимодействовать с воздухом. Через пять секунд произойдет взрыв, наносящий повреждения всем тем, кто окажется в зоне поражения. Остановить или замедлить процесс взаимодействия драконьей крови с воздухом невозможно.

Guardian Orb

Сфера-страж. Щелкните правой кнопкой мыши на предмете для использования. В прозрачной хрустальной сфере виден меч, который при активации сферы нападает на врага и атакует его до тех пор пока последний не будет повержен.

Guild Charters

Устав гильдии. Talamari: На правах сильнейшей и наиболее влиятельной гильдии в Глэдстоуне мы концентрируем свои изыскания в областях природных стихий и других деструктивных проявлениях колдовства. Зачем нужен меч, если ты можешь превратить в пепел своего врага одним лишь прикосновением?.. Order of the Finch: Мы владеем секретами самой мощной лечебной магии. Разве можно держать в руках меч или призывать разрушительную магию, если тело покрыто ранами, и вместе с кровью из него вытекает жизнь?.. Iron Ring: Если ты пришел за силой и сталью — то ты в нужном месте! Если ты предпочитаешь наносить удары с хорошей дистанции, то лучше не теряй времени...

Немаловажно, что если вы порвете с последней гильдией, то вам придется опасаться некого Celerian, который стал весьма эксцентричным и непредсказуемым из-за своих многочисленных ранений. Наконец, есть и еще один устав тайной организации Bacchanal, которую можно назвать «гильдией» лишь весьма условно. Расположена она в Нижнем Глэдстоуне, и записаться в ее ряды можно только имея специальное приглашение.

Quicksilver

Ртуть. Щелкните правой кнопкой мыши на предмете для использования. Любое металлическое оружие, покрытое этим жидким металлом, получает бонус +10 к своей мощи (might).

King's Writ

Королевский указ. Отнесите эту бумагу с подписью короля Ричарда (King Richard) к Джерону (Jeron) для того чтобы последний оказал вам содействие.

Large Flashpot

Большой керамический кувшин, заполненный субстанцией, напоминающей воск. Щелкните правой кнопкой мыши на предмете для присоединения к детонатору новых кувшинов (до десяти штук). После того как мина будет собрана, установите ее в укромном месте, отойдите на безопасную дистанцию и поджидайте врагов. Когда противник приблизится достаточно близко, щелкните на небольшом деревянном детонаторе и пожелайте противнику покоиться с миром!

Silver Fang hilt

Серебряный эфес. Рукоять без лезвия мало что стоит в бою. Однако достаточно присоединить к нему Shard, который заменит клинок, и тогда это оружие станет весьма опасным.

Chesara's Medallion

Медальон Чесары. Обветренный и невзрачный на вид медальон, единственным украшением которого являются выгравированные руны. Тем не менее, они не дают этому предмету никаких магических свойств; медальон используется лишь как ключ к баракам на верхнем уровне Белой Башни (White Tower).

Skull Key

Ключ в форме черепа демона. При использовании этого волшебного ключа главный герой получает бонус в пять единиц к своей способности открывать замки (pick locks). Если же главный герой по профессии не вор (thief), то он получает возможность открыть любой замок до пятого уровня включительно. Ключ следует применять при взломе особенно неподатливых и сложных замков.

Small flashpot

Малый керамический кувшин, заполненный субстанцией, напоминающей воск. Щелкните правой кнопкой мыши на предмете для присоединения к детонатору новых кувшинов (до десяти штук). После того как мина будет собрана, установите ее в укромном месте, отойдите на безопасную дистанцию и поджидайте врагов. Когда противник приблизится достаточно близко, щелкните на небольшом деревянном детонаторе и пожелайте противнику покоиться с миром!

Skeleton's Key

Каменный ключ в форме пирамиды. Такие ключи обычно применяются в Музее Драраклов (Draracles Museum) и не обладают никакими специальными свойствами.

Stone Cube

Каменный куб. Достаточно бросить этот идеально отполированный куб на землю, и тотчас из этого места вырастет каменная стена. Такие стены можно разрушить, но, тем не менее, будьте осторожны и не заточите себя в ловушку.

Flashpot Trigger

Детонатор для кувшинов со взрывчаткой. Способен подорвать до десяти кув-

ПРОХОЖДЕНИЕ (ЧАСТЬ ПЕРВАЯ)

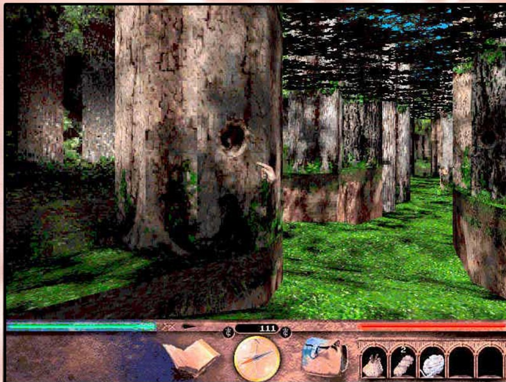
ПРОЛОГ

Как только закончится стартовый ролик и Куппер ЛеГри отчертыхается, жалуясь на то, что ему чего-то недостает, отправляйтесь в пещеру и идите по единственному подземному коридору. По дороге сбивайте паутины и собирайте выпадающие из них звонкие монеты. Самое главное — подобрать походную сумку (она же inventory), книгу (она же journal) и небольшой нож (rusty knife). Конечно, последний не является хоть сколько-нибудь хорошим оружием, но все же он более эффективен, нежели кулак.



После выхода из катакомб на вас нападет паучара (cave spider), которого несложно порубить в капусту двумя-тремя ударами холодного оружия. Подберите оставшуюся после него паутинку (spider silk).

Щелкните разок на дереве с большим дуплом. Как ни странно, но после последней операции в вашем арсенале появится компас. Выходите из леса и внимайте последующему ролику.



НАЧАЛО

Итак, вам необходимо примкнуть к четырем гильдиям и выполнить некоторые их поручения. Приступим.

Нажмите на «tab» для вызова автокарты. На ней будут отмечены три гильдии (за исключением гильдии воров), так что не заблудитесь. Около ворот каждой гильдии дождитесь появления наставника, который обучит вас начальным специфическим знаниям, а заодно попросит выполнить определенное задание, выполнение которого откроет для вас врата гильдии. К слову, список квестов всегда можно получить в соответствующем разделе журнала.

По дороге не забывайте подбирать все разбросанные и припрятанные в нишах предметы, обшаривать содержимое бочек и т.д. В дальнейшем будем считать такое поведение де-факто и заострять внимание станем только на



ключевых предметах и жизненно важных действиях.

Когда все три гильдии будут почтены вниманием, то журнал будет просто ломиться от всевозможных квестов. Но, прежде чем приступать к их выполнению, сделаем еще один визит. Проведаем гильдию воров, вход к которой лежит через канализацию и находится недалеко от Iron Ring.

В трущобах предстоит детально изучить местных агрессивно настроенных тараканов (roach), которые будут не





прочь полакомиться полукровкой человека и дракоида.

Идите на север, пока не доберетесь до воровского логова. Не забывайте применять лечащие средства (в основном алоэ) после сражений с назойливыми тараканами. Не нужно драться одновременно с более чем тремя тварями — персонаж еще не достаточно силен для таких поединков.

В гильдии вы найдете старушенцию и забавного зверька (Syruss), который попросит вас принести ему мяса. Мда, он еще и разговаривает. Уплатите ему две монеты для найма, так как впоследствии помощь Сайрусса будет очень кстати. Заплатите вступительный взнос старухе и отныне вы станете полноправным участником воровской гильдии и даже обретете три воровских скилла.

Ради интереса загляните в оружейную лавку, которая располагается за правой дверью (цены там заоблачные, так что даже и не пытайтесь что-то приобрести), и выходите в Нижний Глэдстоун (lower Gladstone), для чего поднимайтесь два пролета по лестнице и выпрыгивайте наружу че-



рез окно (чтобы протиснуться в него, необходимо присесть).

Обратите внимание, что Верхний Глэдстоун (Upper Gladstone) территориально располагается внизу карты, а Нижний (lower Gladstone) — наверху. Окружает Глэдстоун вековой лес (Wood), в который мы и отправимся.

Сначала найдите дорогу в Верхний Глэдстоун (север карты), после чего выходите через северные ворота в лес.

Оказавшись в чащобе, идите на северо-запад. Заблудиться в лесу невозможно, так как повсюду расставлены указатели, да и путь до доков (warrior's guild docks) совсем недлинный. Откройте ворота доков ключами, которые были выданы настоятелем гильдии (dock keys), и заходите внутрь. В двух складских помещениях уничтожьте всех обычных крыс (rats) и еще двух-трех гигантских человекоподобных крыс (wharf rats). Последние достаточно сильны, так что действуйте поаккуратнее. Когда все твари будут мелко нашинкованы, активируется журнал, и ЛеГри радостно



сообщит о выполнении задания.

В лесу водится множество диких кабанов (wild boar), на которых вы обязательно наткнетесь. Убейте несколько зверушек и соберите оставшиеся от них тушки (pork chops). Мясо пригодится вам не только в качестве провианта, но и для выполнения квеста гильдии клериков.

Отправляйтесь в гильдию воинов и сообщите о выполненном задании. Герой получит базовые навыки воина и вступит в клан Iron Ring. Идите по лестнице, которая находится за настоятелем, в тренировочные залы и «прокачивайте» своего персонажа до 6-8 уровня. «Прокачка» будет



заключаться в преодолении довольно муторной полосы препятствий. В основном потребуется ловкость рук и недюжие аркадные навыки.

Натренировавшись (на всякий случай — сохраняйтесь перед каждым испытанием, причем лучше всего с помощью клавиши F10, которая отвечает за quick save), отправляйтесь к клерикам и получайте официальный статус участника данной гильдии, а заодно и умение смешивать травы на пару с базовыми навыками по знахарству. Пройдите в нижнюю часть монастыря, заплатите несколько монет и примите благословения в кельях (около алтаря нажмите клавишу «с» или, если раскладка клавиатуры была изменена, клавишу, которая отвечает за приседание героя).

Осталось последнее задание от гильдии волшебников, после которого можно отправляться на исследование опасного внешнего мира. Итак, через северные ворота Верхнего Глэдстоуна выходите в чащобу и двигайтесь в северо-восточном направлении до тех пор, пока не наткнетесь на возвышенность с зеленым искрящимся порталом. Внимание! Портал будет засасывать в себя героя, но лезть в него пока что рановато. Поэтому всегда будьте начеку и в случае опасности идите на попятную. Когда герой окажется достаточно близко с зеленым эфирным искрящим-



ся облаком и курсор примет форму кристалла, щелкните левой кнопкой мыши и делайте разворот на 180 градусов. Уносите ноги по направлению к гильдии волшебников.

Поговорите с настоятельницей и отдайте ей кристалл. После этого можете считать себя причисленным к магической братии.

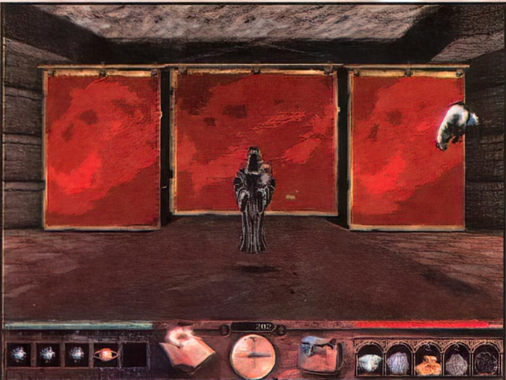
К этому знаменательному моменту вы должны состоять во всех гильдиях, располагать парой-тройкой заклинаний, носить в багаже настоящий гербарий, держать целую плеяду рецептов по приготовлению снадобий и «прокачать» все скиллы до 6-8 уровня.



Идите к пещерам Драракла (Draracle caves), которые располагаются на востоке Глэдстоуновского леса (после разговора с волшебницей они автоматически отмечаются на карте).

Побродите по пещерам и соберите все предметы и растения по округе. Не нападайте на стражу подземелий — она настроена миролюбиво по отношению к вам. По крайней мере, на данный момент.

В северо-западной части карты находится тронный зал, в котором вы встретите Джакела (Jakel). Увы, сам Драракл отсутствует и, соответственно, никак не сможет помочь несчастному Купперу. Та фигура, которая находится за красным стеклом, не более чем мистификации; для вскрытия сего факта подойдите к правой ширме, за которой будет прятаться Джакел. Прижатый к стенке, он сознается, что не знает, где находится Драракл и раздражен-





но прикажет вам уйти в портал, который появится напротив трона лже-Драракла.

Идите по лесу к зеленому телепорталу и уже без опаски прыгайте в него. Вас перебросит в вулканический мир (volcanic world).

ВУЛКАНИЧЕСКИЙ МИР (ПЕРВОЕ ПОСЕЩЕНИЕ)

Сразу приготовьтесь как следует шевелить мышкой на протяжении пары часиков. Вулканический мир представляет собой нагромождение камней, разлившиеся потоки лавы, непроходимые завалы и т.д. и т.п. Впрочем, для тех, кто знаком с Lands of Lore II, это не новость.

Приступаем. Рядом с телепорталом вы встретите Драракла, на сей раз настоящего. Выслушав исповедь Куппера,

шинов за один раз. Прежде чем активировать это устройство, убедитесь, что вы находитесь на безопасной дистанции от заложенного заряда.

Tower Key

Небольшой металлический ключ. Этот ключ поможет отпереть запертые двери, ведущие в склепы Белой Башни (White Tower). До недавнего времени ключ находился в руках королевы варваров Джацинды (Jacinda).

Jar of oil

Обычный кувшин, заполненный подкрашенным маслом для светильников. Служит для освещения слишком темных помещений.

Perfumed Scarf

Благоухающий разноцветный шарф из дорогого шелка. Его запах невозможно спутать — это парфюм госпожи ЛеГри (LeGre), а, следовательно, это и ее шарф. Из-за легкой идентификации этот предмет будет довольно проблематично продать законопослушным купцам.

King's Pardon

Королевское помилование, подписанное рукой короля Ричарда (King Richard). Эта бумага дарует свободу одному из узников, томящихся в подземельях. Но, как ни странно, для вас она не представляет никакой ценности, так как членам королевской семьи требуется помилование от Джерона (Jeron).

Peter's Note

Небольшая записка с личной печатью госпожи ЛеГри (LeGre). Никакими специальным свойствами этот предмет не обладает.

Ancient's Stone

Камень с сияющей красной руной, высеченной на его поверхности. С помощью этого артефакта становится возможным применение Магии Древних (Ancient Magic). К сожалению, каждый такой камень можно применять лишь единожды, так как после кастования он разрушается.

Fire Crystal

Огненный кристалл. Для использования щелкните на нем правой кнопкой мыши. При активации из кристалла вылетает облако пламени, которое наносит повреждения противнику. Очень удобно взять этот предмет из рюкзака и просто указывать им на какого-либо врага. Перезарядить кристалл можно в резиденции гильдии Talamari.

Dead Fire Crystal

Огненный кристалл без зарядов. Каждый такой кристалл может содержать до трех зарядов, и восполнить запас последних можно в резиденции гильдии Talamari.

Lightning Crystal

Кристалл с разрядами молнии. Для использования щелкните на нем правой кнопкой мыши. При активации из кристалла вылетает разряд молнии, который наносит повреждения противнику. Очень удобно взять этот предмет из рюкзака и просто указывать им на какого-либо врага. Перезарядить кристалл можно в резиденции гильдии Talamari.

Dead Lightning Crystal

Кристалл с разрядами молний без зарядов. Каждый такой кристалл может содержать до трех зарядов, и восполнить запас последних можно в резиденции гильдии Talamari.

Storm Crystal

Штормовой кристалл. Для использования щелкните на нем правой кнопкой мыши. При активации из кристалла вылетают сверхъестественные облака, наполненные красным свечением. От такого шторма погибает большинство противников. Перезарядить кристалл можно в резиденции гильдии Talamari.

Dead Storm Crystal

Штормовой кристалл без заряда. Каждый такой кристалл может содержать единственный заряд, и восполнить его можно в резиденции гильдии Talamari.

Healing Scroll

Свиток с лечащим заклинанием. Для использования щелкните на нем правой кнопкой мыши. После прочтения написанного кровью текста восстанавливается пятьдесят единиц хит-поинтов.

Mechanical Eye

Механический глаз, сделанный из проволоки и металлических пластинок. Сетчатка глаза мастерски выполнена из медной и серебряной нитей. Внимательное изучение этого предмета не вскрыло ни одного сверхъестественного свойства.

Ruloi hand

Отсеченная рука Рулои. Очень ценный предмет... когда он был единым целым со своим владельцем. На данный же момент представляет собой обычное пресс-папье.

Sheet music

Небольшое музыкальное произведение. После внимательного изучения партий для органа и фортепиано остается только найти эти инструменты!

Brass clock key

Латунный ключ для часов. Раскрывает все свои тайные возможности в тот момент, когда заводит какие-нибудь антикварные часы.

Dock Key

Изношенный ключ, который служит для отпирания ворот к докам. После этой незамысловатой операции становится бесполезным и исчезает.

Red Gem

Большой необработанный рубин. Используется как ключ в Белой Башне (White Tower).

Blue Gem

Большой необработанный сапфир. Используется как ключ в Белой Башне (White Tower).

Purple Gem

Большой необработанный пурпурный камень. Используется как ключ в Белой Башне (White Tower).

Green Gem

Большой необработанный изумруд. Используется как ключ в Белой Башне (White Tower).

Crystal Device

Кристальное устройство. Дрожащая кристаллическая палочка, способная нести в себе заряд статического электричества. При соприкосновении с какой-либо формой магии палочка начинает издавать легкое жужжание.

Empty jar

Пустой кувшин с тонкими розовыми полосами у основания. Используется для хранения лампадного масла.

Head

Отсеченная голова. Да, голова! Иногда ее приносят как доказательство проделанной грязной работы.

А иногда за головой приходит другая половина некогда единого тела...

ФАРМАКОПЕЯ
ЛЕКАРСТВА И РАЗЛИЧНЫЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Acid Sac

Склянка с кислотой. После того как содержимое такой склянки попадет в противника, последний теряет свои боевые навыки на непродолжительный период времени. Если вылить кислоту в замочную скважину, то сложность отпирания такого замка становится равной единице.

Aloe Biscuit

Печенье из алоэ. Щелкните на предмете правой кнопкой мышки для использования. Употребление этого снадобья добавляет 10 хит-поинтов к текущему здоровью героя.

Aloe leaf

Лист алоэ. Чудотворное действие этого растения хорошо известно, и не одно поколение использует его в качестве лечащего средства. Употребление этого снадобья добавляет 5 хит-поинтов к текущему здоровью героя.

Amber

Янтарная слеза, найденная в подземных пещерах. При соединении с некоторыми предметами янтарь придает им различные полезные свойства. Но сам по себе он практически бесполезен.

Bag of rations

Мешок с обычным дневным рационом еды. Предварительно запасенные сухие хлебцы и вяленое мясо хорошо утолят голод и очень пригодятся в дальнем путешествии.

Bag of rotted meat

Мешок с протухшим мясом. Испорченная еда не только плохо утоляет голод, но и может стать причиной отравления (lesser poison).

Barbecued Stark

Хорошо прожаренный кусок мяса. Неплохо утоляет голод, правда, разыскать такую снедь весьма непросто.

Black lichen

Черный лишайник, немного напоминающий по виду грибы. Растение можно найти около водоемов. Восстанавливает 10 хит-поинтов здоровья персонажа. При смешивании с другими лекарственными препаратами лечебный эффект усиливается.

Blood aloe

Набухший от крови листок алоэ. Найти такое растение можно недалеко от погребенных тел. Алоэ превращает 10% маны в 10% хит-поинтов героя. Также может применяться в смесях с другими травами.

Bon-bons

Обычная шоколадная конфета. Никакими специальными эффектами конфеты не обладают. Разве что очень приятным вкусом.

Bottle of wine

Бутыль вина, изготовленного из отборного винограда. Испитие сего напитка не дает никакого видимого эффекта...

Cave aloe

Пещерное алоэ. Употребление этого снадобья добавляет 5 хит-поинтов к текущему здоровью героя.

Champion Stone

Камень чемпиона. Полупрозрачный оранжевый самородок, который можно употребить в пищу. После применения временно увеличивается базовое значение силы (might) героя.

Brook flounder

Довольное необычное снадобье, которое временно открывает герою третий глаз на затылке. При этом противнику становится очень трудно подкрасться к персонажу сзади.

Death Sac

Мешочек с сильно ядовитой припаркой. Применяется на любом обычном оружии, которое после применения становится отравленным и способно вызвать у противника сильное отравление (greater poison). Ни в коем случае не употребляйте содержимое мешочка в качестве пищи!

Dragon Meat

Драконье мясо. Очень редкий тип снеди, который лучше всего приберечь для особенных случаев. Мясо несколько жестко, но удивительно питательно, сочно и просто восхитительно на вкус.

Flintskin

Кусочки окаменевшей породы. После употребления этого снадобья кожа персонажа на некоторое время становится ороговевшей и, следовательно, совершенно неуязвимой для атак режущим или колючим оружием.

Force Pod

Кокон силы. Комбинация смертельно опасных ингредиентов. Применение этой смеси пробуждает в персонаже особенный всплеск энергии, который позволяет применить одно заклинания Древней Магии (Ancient magic) без расхода маны.

Geldenberry

Большая оранжевая ягода, по форме напоминающая сливу. После применение этой ягоды в пищу у персонажа не только восстанавливается 10 хит-поинтов здоровья, но и уменьшается голод.

Gorgonite Nodules

Растения со специфическим названием «желваки мегер». Произрастают в основном около горных пород. Сами по себе не оказывают никакого эффекта, но применяются в смеси с другими снадобьями.

Gummy Pod

Клейкая тягучая масса. На некоторое время делает ступню персонажа клейкой, отчего он перестает скользить на ледяной поверхности. Кроме этого, он также приобретает иммунитет к атакам со спины.

Heartstone

Камень в форме сердца. Эти камни омывались водами древних источников и несут в себе тайные силы жизни. Если приложить такой камень к мертвому телу, то к последнему вновь вернется жизнь.

Hot bead

Горячая металлическая бусина, светящаяся в кромешной тьме. Если прижать ее к коже, то на месте прикосновения останется ожог. Лучше всего держать такие бусинки в специальных безопасных нишах, либо смешивать с другими снадобьями, нейтрализующими негативное свойство. В этих бусинах скрыт неизвестный хаотический эффект, который может привести к усилению свойств смесей, в которых они присутствуют.

Hound's Heart

Сердце гончей. Если его сжать, то возникнет небольшой портал, который будет выбрасывать с небес различные предметы. Так же можно делать смеси из этого сердца и других снадобий. Боле того, сердцем гончей можно даже утолить голод, но лучше, тем не менее, использовать его по прямому назначению или просто продать.

Ice Shard

Небольшая острая сосулька. Странными свойствами обладают эти ледышки, принесенные ветром из ледяных пустынь, — в смесях с другими снадобьями они выступают в роли мощных катализаторов. Однако сами по себе не обладают никакими особенными свойствами.

Ironwood Sap

Сок из железного дерева. Используется для создания различных фармакологических комбинаций. Сам по себе не обладает никакими особенными свойствами.

Lamplight Eggs

Небольшие личинки, светящиеся зеленоватым светом. После употребления снадобья персонаж получает возможность видеть даже в плохо освещенных местах. В принципе, личинки могут и утолить голод, но только хватит ли у персонажа мужества съесть их?..

Life Leech

Связанные в узел просмоленные корни. Этот предмет необходимо положить где-нибудь на земле. Если противник соприкоснется с ловушкой, то он потеряет 10% своих хит-поинтов. Отобранная жизнь будет законсервирована и впоследствии может быть собрана героем.

Lifestones

Камень жизни. Полупрозрачный кристалл, наполненный красной жидкостью. При использовании восстанавливает до максимума жизнь персонажа, либо возвращает к жизни убитого компаньона.

Magnesium Stone

Магний. После воспламенения продолжает гореть в течение пяти секунд, создавая тусклый неровный свет. Но освещение — не основное применение магния, лучше использовать его в различных смесях.

Mana Cluster

Сладко пахнущая микстура, играющая в лучах света. После применения снадобья персонаж может применить любое заклинание, кроме заклинаний, относящихся к Древней Магии (Ancient magic), без расхода маны.

Mandrake Root

Эти корни, по слухам, принадлежат деревьям, на которых осуществлялись повешенья. Используются для создания различных фармакологических комбинаций. При употреблении в чистом виде погружают персонажа на короткое время в здоровый глубокий сон.

Mana Foil

Россыпи разноцветных бусинок, завернутых в сверкающий лист. Если употребить это снадобье, то у персонажа восстановится 50 единиц маны.

Mana Leech

Небольшое полупрозрачное существо, напоминающее пиявку или слизня. Если преодолеть брезгливость и съесть эту дрянь, то восстановится 10 единиц маны.

Mana Mask

Странный предмет, постоянно меняющий свой цвет и запах. После употребления у персонажа начинает исчезать мана со скоростью одна единица за секунду. При этом все те, кто видит или чувствует героя, принимают его «за своего» и не нападают. Неприкосновенность сохра-

красный исполин посоветует ему для начала починить магическое зеркало-портал с помощью особого символа (the sigil), который возвращает части зеркала к порталу (shining path). На резонный вопрос, мол, почему бы ему самому не заняться этим делом, Драракл сознается, что перебрался в иной мир и больше не имеет, как он выразился, «физического контакта» с нашей реальностью.

С помощью телепортера вы перенесетесь на причудли-



вое архитектурное сооружение, на вершине которого будет возвышаться вожделенный символ, внешне напоминающий серебряные металлические пластинки. После этого отправляйтесь в вулканический мир (через белый портал, открытый Джакелом; затем лесом в западном направлении; потом через зеленый портал).

Перед тем как приступить к прохождению этой части игры, позвольте несколько советов. Во-первых, небольшие каменные пирамидки, исторгающие лаву и раскаленные газы — это переключатели. Для того чтобы их деактивировать, достаточно подойти и ударить по ним чем-нибудь тяжелым. Во-вторых, внимательно посматривайте по сторонам — иногда можно легко пропустить небольшой выступ, который ведет к заветному проходу. В-третьих, не забывайте про автокарту из журнала.



Начальная часть пути до первой встречи с огненным элементалем (fire elemental) не должна вызвать затруднений. Затыки, скорее всего, начнутся несколько позже, например, в больших пещерах с обрывами, заполненными водой или лавой. Для успешного разрешения проблем пользуйтесь вышеприведенными советами.

Встреча с драконом (morphera) произойдет несколько раз, и все время наглому огненному созданию будет удаваться смыться в последний момент с поля брани. В конечном итоге, вы сойдетесь на финальный поединок в большой пещере, в центре которой будет озеро с лавой. Дабы навсегда покончить с драконом, пробегитесь по пещере и сотрите в порошок три источника лавы. Озеро окаменеет, и тогда чудовище будет уязвимо. Покончив с

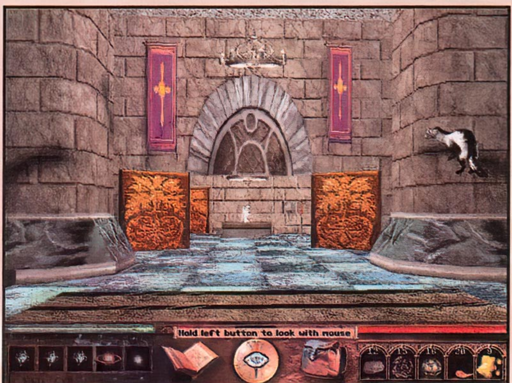


ним, соберите щедро разбросанные пригоршни монет и примените знак (the sigil) на куске зеркала.

После этой операции вы вновь окажетесь в обители Дракла, как раз напротив зеркала-портала. Как видно, предстоит еще довольно много работы, чтобы полностью починить мудреное устройство.

Джакел откроет вам секретный ход в лабиринт. Предназначение последнего — попортить кровушки и нервов игроку, а также складирование всяких полезностей. Здесь можно найти изрядное количество снадобий, оружия и золотых монет, однако все это добро охраняется хитроумными ловушками.

Ориентируйтесь по карте, так как лабиринт содержит ил-



люзорные стены и потайные кнопки.

На пятом уровне вы найдете заклинание lesser spark. После его применения героя телепортирует в восточную часть Глэдстоуновского леса. Идите до входа в Верхний Глэдстоун и направляйтесь прямо во дворец (Gladstone keep). Там побродите по залам и поговорите с обитателями замка; затем поднимитесь на второй этаж и разговорите Лютера (Luther), который даст вам уникальный предмет — меч Thohan Great Sword.

ЛЕДЯНОЙ МИР (ПЕРВОЕ ПОСЕЩЕНИЕ)

Попасть в ледяной мир можно следующим путем. Отправляйтесь в чащобу и двигайтесь по каньону, заполненному водой, который ведет на восток. Он выведет вас к белому телепорталу, ведущему в страну из снега и льда.

Как только вы материализуетесь в холодном и сверкающем мире, начинайте двигаться единственно возмож-



ным путем. По дороге вы наткнетесь на ледяных червей (ice worms) и саблезубых тигров-церберов (saber tooth cerberus tigers). Оба противника в меру опасны, но с таким мечом, как тот, который вы раздобыли во дворце, проблем с ними не должно возникнуть по определению.



Около большого водного массива вы повстречаете Рикса (Rix), который будет вопить об отсутствии в этом замерзшем уголке представительниц прекрасного пола. Странно, ведь никто его не спрашивал... Или у главного героя интерес к дамам явственно виден на лице?..

Около пещеры, которой оканчивается полузамерзший водоем, поверните налево и двигайтесь по узким тропкам и карнизам. На возвышающемся плато вы встретите



могучего Моррисона (Morrison), который поведает о местных племенах амазонок-варваров.

В одной из последующих пещер на стенах есть выемки, по которым можно забраться наверх. Двигайтесь вперед (особых вариантов с развилками не предвидится), пока не найдете обитель амазонок-варваров.

Поговорите с их предводительницей, которая поручит вам избавить помещения от странных агрессивных птиц и уничтожить их гнезда. Что же, ради прекрасного пола можно потрудиться... Тем паче, что этот шаг приблизит нас и к выполнению собственных целей.



Начинаем похождения по цитадели феминисток. Для начала идите вправо от входа к двери, ведущей в комнату с четырьмя свечами на стене. Зажгите их с помощью заклинания spark или каким-нибудь иным способом. Обязательно запомните порядок цветов, которыми горят свечки, — синий, зеленый, красный и пурпурный.

Подкованные в теории, двигаемся дальше. Идите в восточную часть карты к огромному залу с четырьмя нишами и четырьмя столиками-подсвечниками с незажженными свечами. Зажгите все свечи (проще всего заклинанием) и расставьте подсвечники в ниши (для того чтобы «схва-



тить» столик, подойдите к нему, затем нажмите и удерживайте левую кнопку мышки). Легко догадаться, что порядок следования подсвечников должен быть таким же, как и в комнате со свечками (слева направо): синий, зеленый, красный и пурпурный. Если вы все сделали правильно, то из пола поднимется лестница, ведущая на второй этаж.

Итак, лестница приведет вас в помещение с тремя дверьми. Наибольший интерес представляет средняя дверь, так как за ней скрывается гнездо агрессивных птиц с запрятанным в нем синим самоцветом (blue gem). В соседних комнатах лежит кое-какое барахлишко, которое впоследствии можно будет выгодно продать.

Спускайтесь на первый уровень и идите в соседнюю комнату, где увидите дверь с четырьмя кнопками. Напротив нее, за колонной, находится чан, который необходимо зажечь. После этой пиротехнической операции кнопки на двери подсветятся. Что же, осталось только нажать их в нужном порядке, который хорошо вам известен. Откроется ход, в который, тем не менее, пока не нужно идти. Двигайтесь дальше и поднимайтесь по лестнице на второй этаж.

В процессе изучения местных достопримечательностей вы обязательно наткнетесь на комнаты с несколькими гнездами и целым выводком огненных птеродактилей. Из одного гнезда выпадет зеленый самоцвет (green gem), который вы должны в обязательном порядке подобрать.

Спускайтесь на первый этаж и идите в западную часть карты. Пройдите аккуратно по коридору с вращающимися деревянными балками и остановитесь около лаза с кнопкой в стене. На кнопку лучше не нажимать — схлопочете нехилый заряд файрболла... А вот в лаз лезть придется, так как там сокрыт заветный красный камушек (red gem). Чтобы пробраться в узкий проход, нажмите кнопку «c» (присесть).

Остался последний камень, который находится в одной из комнат около тронного зала (южная часть карты). Отыщите коридор, который разделяется на два помещения — в правом из них (если ориентироваться по карте) вы и найдете последний пурпурный камень (purple gem).

Понимайтесь на второй этаж и исследуйте стены на предмет небольших ниш, повторяющих по форме самоцветы. Первая пара таких ниш находится на колонне, а вторая — в большом зале с здоровенной двухъярусной конструкцией. Вставьте в ниши самоцветы и обратите внимание на новые локации, которые появятся на автокарте.

Идите по длинному коридору, появившемуся на втором этаже, который выведет вас к темнице. В одной из камер будут седеть два горемыки, которые повинны лишь в том, что богу было угодно сделать их мужчинами. Они раскроют главному герою глаза на жестокий нрав амазонок-варваров и посоветуют не доверять этим бестиям. Что же,

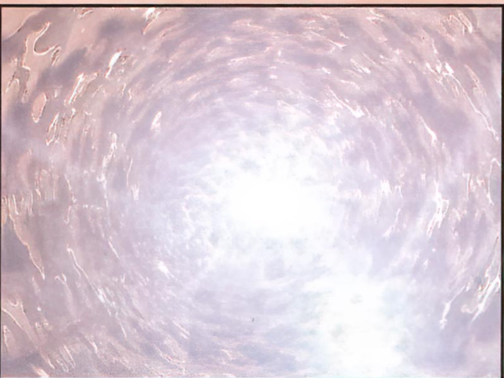


внимем совету несчастных. Кстати, освободить заключенных мне не удалось, хотя есть большая вероятность того, что сделать это все-таки возможно.

Идите дальше по коридору, рубите заградительную балку и открывайте ворота. Вы выйдете аккурат в тронный зал. Если задание по уничтожению всех птиц и гнезд засчитано (см. журнал), то внизу вас будет поджидать предводительница амазонок. Сохранитесь, прежде чем говорить с ней.

Воительница предложит вам проинспектировать соседнее помещение. Это можно сделать, но при одном маленьком условии — при наличии заблаговременного сейва. Ради прикола согласитесь на задание и щелкните на стене — это верный game over, но одним глазком взглянуть на такой вариант концовки имеет смысл. В целях общего развития.

Познакомившись с машиной для пыток, в порыве благородного гнева мелко шинкуем коварную феминистку. Ря-



дом с ее телом останется еще один кусок зеркала, который мы немедленно пристыкуем с помощью магического символа (the sigil)...

Окончание следует

СИ

няется до тех пор пока не исчерпается весь запас маны или персонаж не начет атаковать.

Manastone

Легкий пористый камень, наполненный неизвестными кристаллами. Приберегите этот предмет до того момента, когда вся мана персонажа будет исчерпана. Но учтите, чем более персонаж сведущ в области магии и боевых искусств, тем меньше магии будет восстановлено.

Mana Pod

Свернутый в трубку серебристый лист. На некоторый промежуток времени это снадобье сильно ускорит регенерацию маны, что позволит атаковать противника буквально шквальным потоком заклинаний.

Mimic Stone

Странный камень, который может совершенно произвольно менять свою форму. При соприкосновении с каким-либо предметом он превращается в точную копию последнего, копируя все свойства и атрибуты прообраза. Однако не все предметы могут быть воссозданы таким образом, например, не поддаются копированию наиболее могущественные артефакты.

Mind Cluster

Небольшая бусина, осыпанная цветным порошком. После ее употребления открываются скрытые доселе ментальные способности, позволяющие узреть окружающие территории на много миль вокруг. Главное, как можно быстрее взглянуть на карту, так как действие этого препарата крайне непродолжительно.

Mugwort

Тяжелая, напоминающая мох серая субстанция. Сам по себе этот мох не приносит никакой пользы, но широко применяется в различных фармацевтических смесях. Растение можно найти в лесных оврагах.

Mushroom Rot

Серая субстанция с темно-красными бороздками. Само по себе это снадобье не приносит никакой пользы, но широко применяется в различных фармацевтических смесях.

Oculus Pod

Небольшой и весьма дурно пахнущий катышек, сделанный из растертой в порошок рыбьей чешуи и других ингредиентов. При использовании снадобья создается небольшой газ, который парит немного впереди от персонажа. Если противник случайно наткнется на него, то под действием магического газа превратится в камень и станет весьма удобной целью.

Phial of Transfer

Склянка с жидкостью. После употребления половина хит-поинтов персонажа превращается в половину маны.

Poison Paint

Отравленная краска. Применяется на любом обычном оружии, которое после применения становится отравленным и способно вызвать у противника легкое отравление (lesser poison). Ни в коем случае не употребляйте краску в качестве пищи!

Pork Chops

Аппетитная свиная отбивная. Отлично утоляет голод.

Pyra Pod

Липкий на ощупь коричневый корень. Действие этого снадобья заключается в следующем — на непродолжительный промежуток времени все заклинания электричества, которые скастовал персонаж, превращаются в эквивалентные заклинания огня.

Rainbow Sulfite

Россыпь цветных кристалликов. Само по себе это снадобье не приносит никакой пользы, но широко применяется в различных фармацевтических смесях.

Rat meat

Крысиное мясо, не слишком приятное на вкус, хотя и не отравленное. Немного притупляет чувство голода.

Sandcrust

Запекшийся от большой температуры песок, который можно найти около озер с раскаленной магмой. Само по себе это снадобье не приносит никакой пользы, но широко применяется в различных фармацевтических смесях.

Shimmerfoil

Тускло светящаяся смесь. Устанавливается где-нибудь на земле. Когда противник проходит в непосредственной близости от ловушки, она взрывается, вызывая очень интенсивное свечение вокруг.

Silverleaf

Серебряный листок, который можно сорвать с растений, произрастающих рядом с погребенными телами. Употребление этого снадобья добавляет 5 единиц к текущей мане героя.

Soulmeat

Любопытная комбинация различных лечебных средств, излечивающая все раны и восстанавливающая до максимума хит-поинты героя. Также нейтрализует действия любых ядов. Берегите это снадобье для наиболее сложных поединков, так как найти его очень и очень непросто.

Spider silk

Паучья паутина. Ее употребление добавляет 5 хит-поинтов к текущему здоровью героя.

Stone of the Gorgon

Камень мегер. Зашвырните им в противника, и тогда последний, в случае успешного попадания, на некоторое время окаменеет.

Summoning Stone

Большое мясистое сердце, фаршированное различными снадобьями и травами. Вызванная с помощью этого предмета разъяренная гончая нападает на противника, но при этом нет никаких гарантий, что она изберет в качестве жертвы наиболее опасного из врагов. Сердце работает только около порталов.

Swampblack Root

Тонкие источающие специфический запах корни, опутанные серыми нитями. Пригодны в пищу и немного удовлетворяют голод.

Tar Crystal

Покрытый пятнами золотистый кристалл, который можно отыскать только на дне глубоких ям. Само по себе это снадобье не приносит никакой пользы, но широко применяется в различных фармацевтических смесях.

Tiger meat

Свежий бифштекс с кровью. Излюбленная пища воинов гильдии Iron Ring. Эта снедь великолепна на вкус и отлично утоляет голод.

Vel's Fruit

Большая ягода, наполненная соком. Нейтрализует большие и малые отравления (greater/lesser poison).

Venom Sac

Мешок, из которого доносятся звуки шипения и горения. Используется как самостоятельно, так и для смешивания с другими препаратами с целью получения сильнодействующих ядов. Впервые был найден на Южном Континенте у странных созданий, именующих себя Lamplights.

Vortex Foil

Небольшие серебряные связки, которые разбрасываются по поверхности пола или земли. Если магия противника соприкоснется с ними, то он потеряет одну десятую своей магической энергии. Герой может впоследствии подобрать законсервированные бусинки вражьей маны и добавить их в копилку собственной маны.

War Cluster

Шипящие желтые гранулы. После употребления этого снадобья максимальное значение хит-поинтов персонажа увеличивается на 20%. Действие продолжается целую минуту, и если, после того как оно закончится, у героя будет менее 20% жизни, он немедленно умирает. Имеет смысл использовать эти гранулы, когда персонаж будет достаточно «прокачан».

Waterspark Leaf

Эти необычные покрытые слизью листья собирают с растений, произрастающих рядом с порталами и в оврагах недалеко от Глэдстоуна. Они годятся в качестве легкой закуски, но основное их применение заключается в другом. Их обычно используют в качестве одного из ингредиентов для приготовления наиболее сильнодействующих смесей и снадобий.

Aliens vs Predator

Леонид АКИНШИН

Хищник — существо страшное и величественное. Будучи представителем цивилизации, обогнавшей человеческую в своем развитии на несколько сотен, если не тысяч лет, из трех персонажей именно Хищник является наиболее приспособленным к войне существом. Впрочем, это для него PREDATOR не война даже. То, что для безжалостного убийцы Чужого и землянина — морского пехотинца — является отчаянной битвой не на жизнь, а насмерть, для инопланетного искателя приключений является не более чем охотой, способом борьбы со скукой. Проявляется это прежде всего в том, что играть за Хищника заметно легче, чем за двух остальных персонажей. В связи с чем не вполне уверенным в своих силах людям имеет смысл начинать играть в AvP именно в ипостаси Хищника.

EPISODE 1

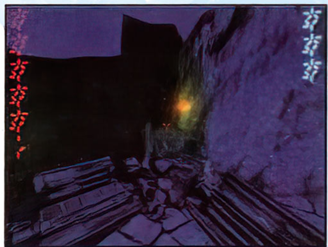
Очень простой уровень. На нем есть только люди и только с автоматами. Посему первым делом включите синее зрение и возьмите плечевую пушку. Все что от вас теперь будет требоваться в плане самозащиты — так это нажимать время от времени на кнопку «огонь». В



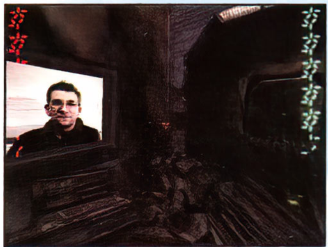
самом начале уровня внизу под вами есть кнопка; нажав ее, вы открываете



дверь наверху. Вернитесь по лестнице назад на место вашего появления на уровне и прыгайте на ведущий к этой двери карниз. В расположенную внизу



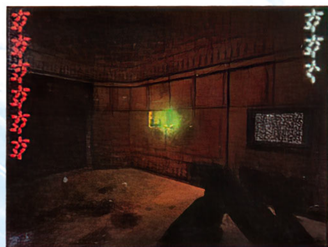
дверь, рядом с которой на стене висит монитор, ходить необязательно. Заблу-



диться на уровне просто невозможно. Если какая-то дверь закрыта, то в открывающая ее кнопка находится либо в соседнем помещении, либо непосредственно перед самой этой дверью. В конце уровня рядом с водопадом вызывайте кнопкой лифт и уезжайте наверх. Там вы найдете переход на следующий уровень.

EPISODE 2

Здесь приходится немного тяжелее, потому как иногда вам будут встречаться люди с большими пулеметами. Они очень опасны! Тактика — та же: синее зрение, плечевая пушка и немедленное нажатие на курок при характерном звуке, сопровождающем захват цели. Только вот нажимать на курок здесь приходится несколько быстрее, чем раньше. Кнопки на этом уровне имеют вид расположенных на стене скоб. Расположе-



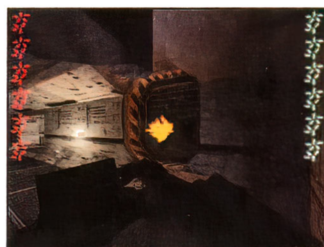
ны эти кнопочки как прямо в коридорах, так и в некоторых комнатках. Ищите и обрящете! Первым делом вы должны отыскать Security Pass. Эта штуковина находится в двухэтажной комнате с лифтом и лесенкой, внизу, на некоем



подобии стола, за которым, бок о бок со



взрывающимися бочками, стоит человек с автоматом. Ребят совсем не учили технике безопасности. Вернувшись немного назад, вы затем выбиваете в стене решетку и лезете в вентиляцию. Далее вы поднимаетесь на лифте в комнатку, нажимаете на кнопку, после чего, выйдя из комнатки, прыгаете на опускающийся



мост.

Пройдя через помещение с длинным столом, спускайтесь вниз по лестнице.



Там две открытых двери; вам нужна нижняя. Сразу за дверью вам предстоит совершить довольно опасный прыжок через пропасть.



Обследовав всякие каюты и столовые, дернув в одной из них за скобу, чуть ни погибнув под огнем автоматического пулемета и постояв некоторое время перед закрывшейся перед вашим носом дверью, вы неизбежно попадете в прачечную. В ней нужно сломать два стоя-



щих в углу больших ящика; за ними закрывающая вентиляцию решетка. Сломать и лезть. Выбравшись наружу и обнаружив себя рядом с кораблем, войдите в него. Это конец уровня.

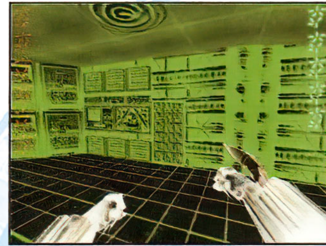
EPISODE 3

Без сомнения, для Хищника этот уровень является самым сложным. Людей на нем совсем мало. А вот Чужих — просто бесконечное количество. Готовьтесь к худшему.

По бокам от заблокированного лифта стоят два шкафа. За ними — входы в



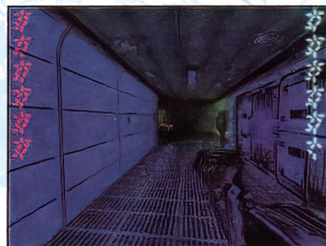
вентиляцию. Идите в левый; правый приведет вас в пропасть. Скоро вы доползете до решетки в полу вентиляции. Сломав ее, вы попадете в систему из четырех связанных между собой вентиляционными трубами комнаток. Сломайте



те все решетки и во всех комнатках разбейте маленькие стоящие в углу шкафчики. Как только вы сломаете послед-



ний, двери во всех комнатах будут открыты. Выходите и идите дальше. Осторожно! Дверь за поворотом охраняет автоматический пулемет! Дальше начи-

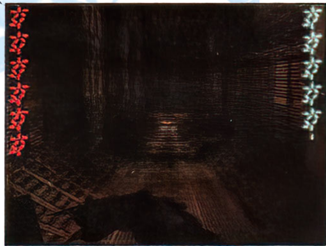


нается длинный последовательный ряд соединенных дверями и коридорчиками комнатушек с какими-то приборами и валящимися из дырок в потолке Чужими. В этих комнатках их конечное коли-

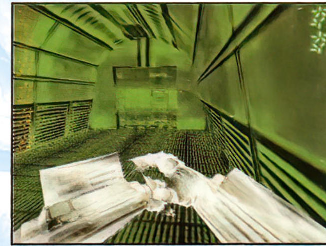


чество, так что имеет смысл убить их всех, время от времени восстанавливая силы, возвращаясь назад в четыре комнатки и отсиживаясь там в полной безопасности в одной из вентиляционных труб.

После ряда комнатушек вас ждет длинный спускающийся вниз коридор. Когда вы дойдете до его конца, включится си-



рена, дверь, через которую вы сюда попали, будет наглухо закрыта, лишив вас привычной возможности время от времени возвращаться в вентиляцию и восстанавливать там силы, и на вас попрут Чужие. Это очень опасное место! Я лично погибал тут раз двадцать. Этот коридор приведет вас в систему из пары других коридоров с массой боковых ответвлений, оканчивающихся закрытыми дверями и решетками. Не пытайтесь открыть или сломать их! Занявшись изучением очередной двери, вы и заметить не успеете, как через ваше плечо с интересом будет заглядывать уже с полдюжины Чужих. Если будет совсем худо — удирайте обратно вверх по наклонному коридору к закрытой двери, вжимайтесь в нее спиной, лучше всего касаясь при этом правым плечом стены. Это — един-



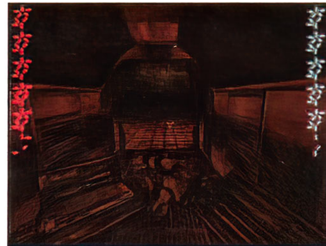
ственное найденное мною здесь относительно безопасное место. Накапливайте энергию, тыкайте себя шилом и слушайте, как справа от вас за стеной беснуются Чужие. Это очередной глюк искусственного интеллекта в игре: в подавляющем большинстве случаев Чужие не догадаются заглянуть к вам в тупичок в гости до тех пор, пока вы ни выгляните за поворот сами. Срочно переключай-



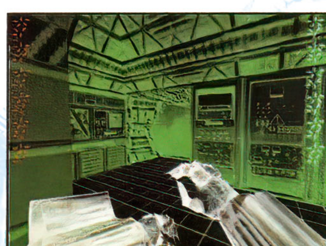
тесь на красное зрение, если вы все еще этого не сделали. Некоторое количество Чужих имеет смысл положить из плечевой пушки, но лучше из пистолета, после чего ломиться, уворачиваясь от их лап, в конец длинного коридора направо, ища глазами наверху цифру «2». Как только



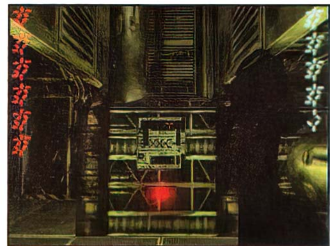
вы ее нашли, поворачивайте налево. Там в решетке дыра. Это — единствен-



ный выход из гадюшника. В углу комнаты за сломанной решеткой есть вход в систему нор. Сломайте то, что прегража-



дает вам туда доступ, и ползите. По норам вы вскоре попадаете в Control Room, где нажимаете на кнопку в виде скобы. Эта кнопка разблокирует решетку



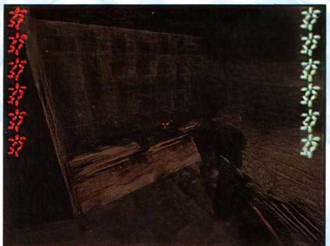
в предыдущей комнате. Идите туда и выходите через решетку. Далее найдите в



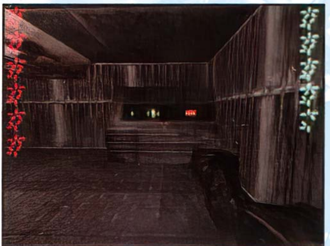
одной из теперь уже открытых комнаток Security Pass, после чего идите в 4-ю секцию, где, взорвав красную сферу, включайте систему самоуничтожения и быстро уходите. Да, в норах вам может попасться некоторое количество паучков. Несмотря на свои небольшие размеры, это исключительно опасные существа! Как только вы их заметите или услышите, немедленно забывайте о Чужих и не успокаивайтесь до тех пор, пока не убьете маленьких тварей!

EPISODE 4

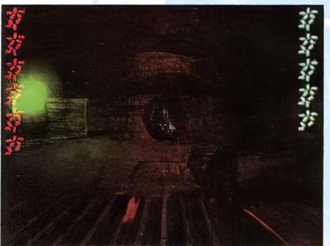
Идите налево, затем вверх по лестнице, там есть кнопка, открывающая зеленые двери, что были от вас справа при вашем появлении на уровне. Идите туда. Поднимитесь по лестнице, повернитесь направо и сломайте крышку у большой горизонтальной трубы. Прыгайте внутрь и



ползите. В помещении, в которое вы вывалились из трубы, нажмите на ЭТО (так выглядят кнопки на 4-м уровне), теперь



вентилятор, что был напротив вас в начале уровня, отключен. Возвращайтесь к нему и лезьте в него. Перед вами две



двери. Идите в левую; там, куда вы через нее попадете, нажимайте на «кнопку», после чего падайте в колодец — и вы в помещении, что было за правой от вас дверью. В этом помещении есть и еще одна зеленая дверь, которую вы, собственно, только что и открыли той самой «кнопкой». Через эту дверь вы попадете в комнату с четырьмя уровнями. На каждом уровне есть «кнопка». Переход с



уровня на уровень не должен вызывать у вас затруднений. Нажав на все 4 «кнопки», вы включите лифт. Вход в него нахо-



дится на самом верхнем уровне. Спускайтесь на лифте вниз. Там через некоторое время вы найдете не подлежащий восстановлению бронетранспортер. Осторожно, там бегает паучок! Неподалеку



от этого бронетранспортера находится кнопка, открывающая дверь, что также совсем рядом. Дальнейший путь легок и



приятен. Одна-две кнопки, несколько дверей, пара лестниц — и вы на свежем воздухе и притом довольно высоко над землей. Подойдите к краю обрыва. К вам подлетит космический корабль. Это за вами. Сделав в его сторону полшага,

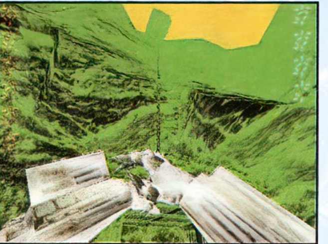


вы закончите уровень.

EPISODE 5

Это легкий уровень, и мы вкратце остановимся лишь на нескольких моментах его прохождения.

Вы у неработающего лифта. Не стоит его

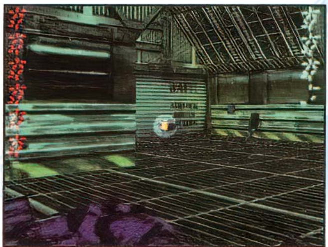


чинить. Перебейте выстрелом цепь, на которой он висит, и ныряйте вслед за ним в дыру.

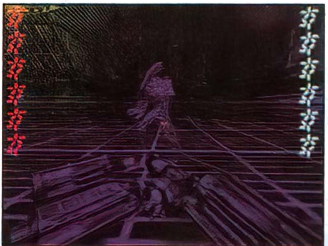
Осторожно! За открываемой этой кнопкой дверью находятся сразу два автома-



тических пулемета и один механический, вооруженный лазерами Чужой (??). Первые два направлены в противоположную от вас сторону и уничтожаются без особого труда, нисколько не реагируя на ваши выстрелы. А вот лазерный Чу-



жой — совсем другое дело. Как только



вы войдете внутрь и нажмете на открывающую вторую дверь кнопку, дверь за вашей спиной закроется, а лазерный монстр проснется. Несколько секунд, что проходят между закрытием первой и открытием второй двери вам предстоит провести в замкнутом помещении в не очень приятном обществе агрессивного механизма. Не попадайте под его лучи! Это больно! Как только дверь откроется — убегайте. Лазерного Чужого можно убить, но не стоит тратить на него время.

Вы видите большую, увенчанную усеченным конусом цилиндрическую бочку. Рядом с ней есть несколько штуковин, сое-



диненных с этой бочкой толстыми кабелями. Их необходимо взорвать. Теперь идите назад и ищите открытую этим вашим деянием дверь (она будет слева). Там находится переход на последний уровень игры.

EPISODE 6

После приземления вы видите ехидное сообщение: «оружие повреждено при падении». Означает это, что на последнем уровне у вас есть только металлические когти и стреляющая дротиками винтовка. Нет даже аптечки! Короче говоря, вас подставили. Но не спешите в ярости надевать монитор на голову сидящему сбоку от вас коллеге по работе. Положение неприятное, но далеко не безнадежное. Вы выкрутитесь.

Из норы в скале вы попадаете в небольшой почти круглый зальчик, где из образующегося в стене при вашем появлении пролома вылезают Queen и два паучка. Основную опасность представляют именно они: саму по себе Queen дер-



жать на расстоянии не так уж сложно, но во избежание внезапной смерти вам приходится все время смотреть не только на нее, но и себе под ноги. А контролировать положение в пространстве сразу трех объектов, надо заметить, довольно непросто.

Предлагаю вашему вниманию очень простое решение 6-го уровня.

Итак, вы готовы спрыгнуть в зал. Делайте это и сразу же бегите по прямой в самый дальний от вас (или левый, если смотреть в пещерку со стороны входа в нее) угол пещерки, из которой появляется троица ваших врагов. Быстро разворачивайтесь, приседайте и начинайте яростно чертить перед собой по земле когтями. Как только паучки будут вами растерзаны, поднимите глаза. Королева стоит в нескольких метрах от вас, упершись в пламенном порыве к вам в полупрозрачную свисающую с потолка хрень. Это все! Спокойно

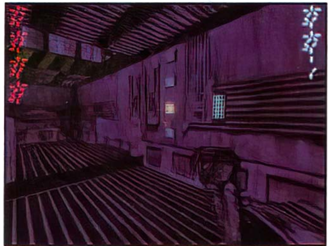


берите винтовку и расстреливайте беззащитную Queen с того места, где стоите. Дротиков вам хватит с большим запасом. По сравнению с другими монстрами-боссами Queen в игре Aliens vs Predator не отличается богатырским здоровьем.

Далее я скажу пару слов по поводу прохождения дополнительных уровней-»бонусов».

BONUS 1

Выйдя из лифта, падайте в яму. Там внизу найдите лифт, включите его находящейся рядом с ним кнопкой, сразу по



прибытии пересаживайтесь на следующий лифт, ссаживайтесь с него и делайте



пару шагов вперед. Это безопасное место, здесь вы можете спокойно восстано-



вить здоровье и энергию. Найдите и поверните два колеса (рядом с первым находится стекло; выбейте его и прыгайте под выключенным вентилятором).

В конце концов вы найдете дверь, за которой будут люди. Будьте осторожны! За



следующей дверью вас ждет вооруженный пушками бронетранспортер! Не пытайтесь его убить; быстро открыв дверь, не останавливаясь, прыгайте вниз и бегите к нему. В мертвой зоне рядом с бронетранспортером вы в полной безопасности. Убейте путающихся под ногами людишек и войдите в бронетранспортер. Это конец уровня.

BONUS 2

Бегайте, нажимайте на скобы, убивайте



людей и Чужих. Дойдя до ангара с ездящим по потолку ящиком и включив все, что вы там найдете, поворачивайте назад, поднимайтесь на лифте и поворачивайте налево. Там, за открывшейся вашими стараниями дверью, вас ждут два лазерных Чужих. Убейте их. Это несложно,



но, но очень долго: прежде чем окончательно погибнуть, лазерные чудища несколько раз будут выключены вашим огнем. Безопасное место, или, если угодно, мертвая зона, находится внизу, под стеной рядом с лифтом. Когда лазерные Чу-



жие будут убиты, рядом с ними откроется дверь. Через нее вы вскоре попадете на то место, где началось ваше путешествие по уровню. Встаньте на темный прямоугольник на полу. Это лифт и одновременно конец уровня.

BONUS 3

Вы — в улье. Наверху под самым потол-

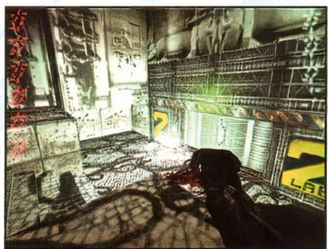


ком в стене есть прямоугольное отверстие. Поднимитесь туда при помощи дротика с тросом. В огромном зале с гигантской статуей Чужого спрыгивайте вниз и идите в единственный имеющийся ход. В его конце есть очень высокий вертикальный колодец. Вы можете одо-

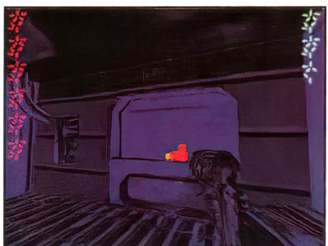


леть его, выпуская трос в два приема.

Посетите две лаборатории, откройте все



находящиеся там стеклянные камеры с находящимися там людьми и Чужими и убейте их всех. Я не уверен, что это



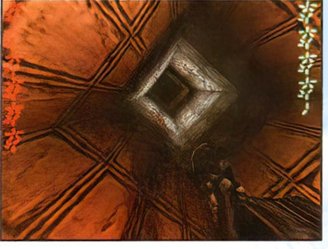
необходимо для прохождения уровня, но очень уж руки чешутся. А вот что вам действительно необходимо, так это взорвать 4 электрических щитка.



В общем, вам надо наверх, наверх и еще раз наверх. Постоянно исследуйте то,







что у вас над головой! Выпуская трос в два приема, можно одолеть даже очень высокий и узкий колодец. Вы видите два закрытых струями огня прохода. Полазайте еще немного по окрестностям при



помощи троса и возвращайтесь. Огня больше нет! Похоже, что это глюк. Идите туда, убивайте Predator Alien-а, выпендривающегося рядом с красивой красной норой, после чего лезьте в нее. Это



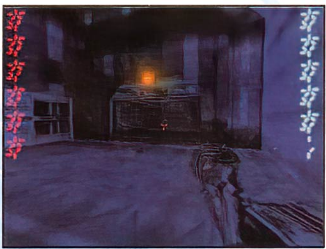
конец уровня.

BONUS 4

Чрезвычайно простой уровень. Никаких кнопок-рычагов-скоб. Через открывающиеся двери надо проходить, через вентиляции — лазить при помощи троса, стекла — выбивать, людей и Чужих — убивать. На вашем пути встретится один лазерный Чужой. Можно просто пройти мимо, можно обездвижить его один раз, можно, потратив минут двадцать, и убить его насовсем. Выбор за вами!

BONUS 5

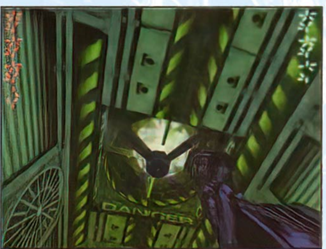
Справа от вас — прямоугольная дверь, за ней — еще такая же. Прыгайте вниз,



выбивайте в полу решетку и спрыгивайте в комнату. Выбивайте стекло и вылезайте из нее. В большом корытообразном помещении вам необходимо сломать 8 электрощитков, после чего будет



открыта большая дверь. Войдите в нее и лезьте при помощи троса в вентиляцию. Сломайте еще 8 электроприборов, остановив тем самым вентилятор у вас над головой. Лезьте в него при помощи тро-



са! Попав через вентиляционную трубу на развилку, выберите правый ход. Дойдя до конца, поднимитесь при помощи троса на самый верх колодца. Очень похожая на начало уровня ситуация: идите



направо за две находящихся одна за другой прямоугольные двери, прыгайте вниз, выбивайте решетку, падайте в комнату, выбивайте стекло, далее спрыгивайте в длинное корытообразное помещение, где взрывайте 4 электрических щитка. Открываются большие двери, за ними два человека. Убив их, вы закончите уровень.

MARINE

Общеизвестно, что основное предназначение морпеха — умирать за Родину. И наш Морпех в игре AvP не является в этом плане исключением. Он слаб и смертен. Очень смертен. Ни по здоровью, ни по огневой мощи Морпех не выдерживает с Хищником никакого сравнения. Берегите Морпеха, ведь он так любит умирать за свой звездно-полосатый флаг.

EPISODE 1

Уровень проходится без особых проблем. В самом начале нужно разбить стекло, закрывающее скобу рядом с дверью, отчего эта дверь и откроется. Дальнейшие действия очевидны и незамысловаты: рубильники включать, лиф-



тами пользоваться, в двери по возмож-



ности заходить, отдавая предпочтение

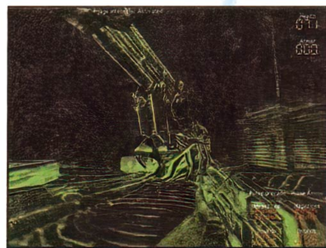


тем из них, над которыми написано Exit. Затруднения может вызвать разве что





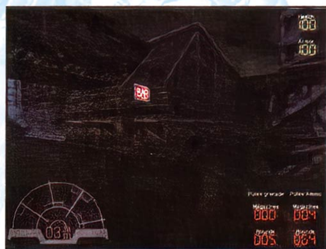
поиски норы, являющейся выходом из большой темной пещеры со странной конструкцией в центре, и то лишь пото-



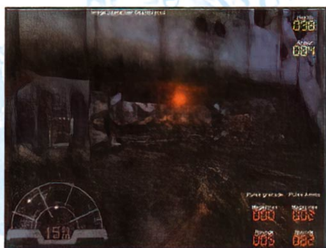
му, что там действительно очень темно. Ничего не поделаешь: придется поискать.

EPISODE 2

Идите сперва прямо в проход, где висит надпись Bar. Зайдя внутрь помещения и



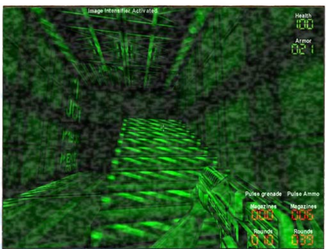
дойдя до комнатки со стеклом, разбейте его, спрыгните вниз и включите рубильниками все 4 генератора. Теперь возвращайтесь назад за вывеску Bar и идите направо к большим дверям. Теперь их



уже можно открыть. Дойдя до развилки, идите направо к закрытой двери. Справа от нее есть нора. Смирите гордыню,



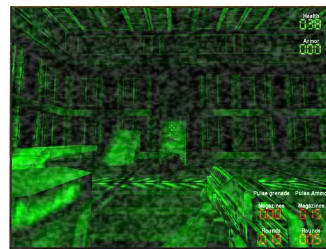
пригните голову и лезьте. В промежутке между двух нор не пропустите лежащую у решетки в верхнем конце небольшой лесенки броню. На развилке идите к



лифту и поднимайтесь на нем на третий уровень. Там в большой комнате включайте все ПЯТЬ рубильников (не пропус-



тите пятый!), затем спуститесь на 2-й уровень в медлабораторию, где на одной из кушеток лежит одна маленькая вещица. Она вам очень нужна. Возвращайтесь тем же путем через норы (ре-



шетка, рядом с которой вы брали броню, теперь открыта; слазив туда, вы приобретете самонаводящийся пулемет). Выходите на улицу, идите опять в проход, у которого висит вывеска Bar, ищите там большие ворота и открывай-

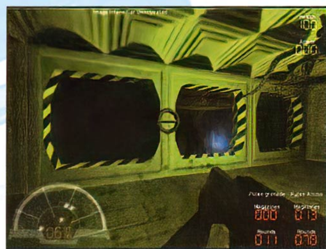


те их. За воротами ищите бронетранспортер. Это конец уровня.



EPISODE 3

Этот уровень является обратным к уровню Bonuse 1 для Хищника. Хищник начал свой путь наверху и окончил в бронетранспортере; вам же, напротив, предстоит, выбравшись из бронетранспортера, отыскать путь наверх. Бегайте по уже знакомому вам уровню, используя лифты, лестницы и двери по их прямому назначению, ищите колеса и поворачи-



вайте их. Из-за огромного количества Чужих этот уровень является довольно сложным. Несмотря на многочисленные и настойчивые попытки, мне так и не удалось пройти этот уровень методом «быстрого пробегания». Продвигайтесь немного вперед и тщательно зачищайте местность, затем еще вперед на пару поворотов-дверей — и опять отстрел всего, что движется, и так далее в том же духе. Медленно, зато надежно.

EPISODE 4

А вот на следующих двух уровнях метод «быстрого пробегания» работает идеально. Методом «быстрого пробегания» я называю стремительное прохождение уровня посредством максимально быстрого по нему движения, связанного с упорным избеганием каких-либо конфликтов с противниками. Последнее обстоятельство в AvP оказывается куда важнее, чем, скажем, в Doom-е на уровне сложности Nightmare (именно «быстрым пробеганием» Doom на этой сложности и проходится): Чужие двигаются чрезвычайно быстро (быстрее игрока) и столь же непредсказуемо. Любой локальный конфликт длительностью в одну секунду с неизбежностью приведет к потере того ничтожно малого преимущества, что вы перед ними

имеете. Если уж вы решились бежать, то и БЕГИТЕ, а не стреляйте!

Итак, вы перед стеклянной дверью. Нажимайте на рычаг, приседайте и пролезайте под стекло, пока оно еще не полностью поднялось. Не смейтесь: в дальнейшем именно эти мгновения могут спасти вам жизнь! Бегите до решетки с рычагом и поворачивайте налево вниз



по лестнице. Не дергайте этот рычаг и уж тем более не ходите в комнату, что напротив, чтобы взять там Ракетницу и затеять драку с бродящим там же Хищником. Вам очень некогда. Внизу бегите мимо всех кают, не заходя ни в одну из



них, все время прямо. Не заходите в столовую! И ни единого выстрела! Бегите вдоль по коридору, следуя его изгибам. На развилке, что будет на висящем на высоте второго этажа мосту, сверните к



левой двери. Нажмите на открывающий ее рычаг. И Бога ради, не свалитесь с моста! Бегите к обрыву высотой в один этаж. Вообще-то там есть лифт, но у вас очень мало времени. Падайте вниз и бегите вперед, не обращая внимания на просыпающегося сзади вас лазерного Чужого. Бегите вверх по лестнице, поднимайтесь на лифте и попадайте в маленькую комнатку с упирающейся в потолок лестницей. Здесь вы можете отдышаться:



приблизительно полминуты в этом месте вас никто не побеспокоит. Быстро выскакивайте через открывшуюся в конце лестницы дырку в потолке, на бегу ориентируйтесь и неситесь к единственной имеющейся здесь двери, стараясь не



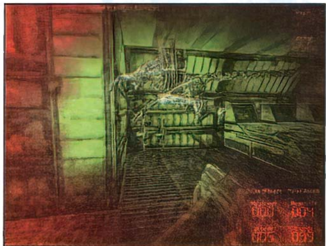
думать о целящемся в вашу спину Хищнике. Бегите дальше, открывайте следующую дверь и падайте в красную яму. Это конец уровня. Весь путь должен занять у вас не более двух минут.

EPISODE 5

Этот уровень является обратным к уровню Bonus 2 для Хищника.

Для Морпеха это самый тяжелый уровень. Очень тяжелый уровень. Количество Чужих на нем просто невероятно. Да еще и Хищник на закуску! Тем соблазнительнее должно быть попытаться пройти методом «быстрого пробегания» и этот ужас. Тем более, что это реально.

Итак, вы в квадратном ангаре. Бегите к лестнице и включайте дальнюю кнопку (ближнюю не обязательно). Бегом в открытые двери. До конца помещения и направо по коридору. Чужих уже много. Не стрелять! Опять направо. Здесь можно ловким стрейфом схватить стоящие слева у стены два автомата. Это имеет



смысл: в них есть гранаты, а при встрече с Хищником они вам очень пригодятся. Бегите дальше. Открывающая следующую дверь кнопка находится слева от нее: бегите не к двери, а сразу к кнопке по кратчайшему расстоянию. Нажали на кнопку — и немедленный стрейф вправо, чтобы оказаться по центру открывающихся дверей. Все эти мелочи экономят драгоценные мгновения. Пролезайте в двери в самом начале их открывания и поворачивайте направо, потом еще раз направо и, не доходя до стекла (Хищник



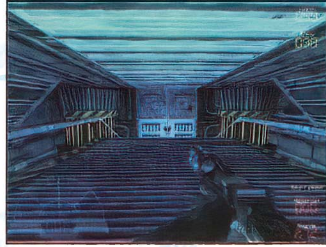
его разбивал, а для Морпеха оно почему-то стало небьющимся), — налево мимо шкафчиков раздевалки. В душевой, что слева, лежит самонаводящийся пулемет. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не пытайтесь его взять! Стремительный бросок между шкафчиками и стеной — и на бегу почти по касательной короткая очередь в решетку вентиляции в конце правой стены. Сразу туда. В узкой вентиляции вас встре-



тят двое Чужих. Их тоже можно не убивать! Техника избегания атак Чужих в очень узких коридорах довольно проста: все время жмем вперед и совершаем постоянные резкие периодические стрейфы. Не нужно пытаться реагировать на конкретные движения и выпады врагов: на расстоянии вытянутой руки это крайне сложно, если вообще возможно. Просто постоянные быстрые и короткие стрейфы: вправо-влево, вправо-влево, раз-два, раз-два. Этих двух Чужих в вентиляции можно пройти, не потеряв ни процента здоровья. Сделайте это! Если все же упретесь в них — короткая очередь в голову и вперед по дымящимся ошметкам. Выбравшись из вентиляции, через дверь бегите к лифту. Впереди куча взрывающихся бочек. Если за бочкой торчит голова Чужого — очередь по бочкам, если нет — мимо него к лифту. Включайте лифт и сразу в него. Если вместе с Вами в лифт уселись еще пассажиры, не выпрыгивайте из него! Та же техника, только с небольшой поправкой на невозможность направленного движения. Бегайте по площадке маленькими стрейф-кругами: вперед — стрейф вправо — назад — стрейф влево. Взгляд все время направлен вперед. Таким образом можно благополучно добраться до верхней площадки в одном лифте с двумя Чужими и остаться в живых! Сходим с лифта, короткие стрейфы, бежим прямо до конца, потом налево и включаем рубильник. Если за спиной успела



образоваться пробка из Чужих — короткие стрейфы. Залетайте в синюю дверь — направо вниз в следующую дверь, затем налево. На бегу очередь по



преграждающим путь бочкам. Сквозь дым и огонь взрыва — направо. Там, рядом с лестницей, лежат здоровье и броня. Если с этим проблемы, можно «зачерпнуть» их, двигаясь по кругу против часовой стрелки, и с этого круга зарулить на лестницу. Если со здоровьем все в порядке, лучше сразу на лестницу: броня вам еще встретится. До ограждающих яму с вентиляторами перил и налево — там на стене кнопка. Быстро с резкими



стрейфами назад к открывшейся по другую сторону ямы двери. Хватайте самонаводящийся пулемет и бегите прямо до конца коридора, не забыв схватить броню в его средней части. В конце коридора — дверь с кнопкой. По прямой к кнопке, резко вправо на середину открывающихся дверей, пролезайте в щель и падайте с лифта вниз. Не останавливаясь, бегите вперед в дверь, ведущую в ангар с ракетами. Вбегайте в ангар и, не обращая внимания на кнопку справа (она не работает), опять вперед до самой проти-





воположной стены ангара. Где-то справа от вас появляется Хищник. Даже если вместе с вами в ангар не пролез ни один Чужой, не стойте на месте! Отыщите глазами Хищника и начинайте в него стрелять, все время стрейфясь. Далее возможны два варианта: 1) внезапно армия гнавшихся за вами Чужих неведомым образом прорывается сквозь закрытые двери, и в ангаре начинается апокалипсис. Можете, конечно, попытаться от них отбегаться и отстреляться, но мой опыт говорит, что это — стопроцентный конец. 2) В ангаре оказываются один-два Чужих. Это победа! Даже в присутствии Хищника их ничего не стоит убить. А вот с ним придется повозиться. Ни в коем случае не стоять! После проявленных вами чудес героизма будет очень обидно погибнуть от его единственного, но точного выстрела. После того как Хищник упадет, не приближайтесь к нему до тех пор, пока ни убедитесь, что он действительно умер. Иначе хитрец может взорвать себя вместе с вами. Затем в ангаре появится Predator Alien, красный дьявол. Убить его достаточно легко. И только тогда дающая вам выход из ангара дверь, наконец, откроется, хотя и на очень короткое время. Успевайте пробежать. Поздравляю!

EPISODE 6

Последний уровень игры легок до слез. Разработчики явно решили сделать нам подарок. Впрочем, целых океанов халявы не хватит на то, чтобы искупить тот ужас, что был обрушен на вас на предыдущем уровне.

Чтобы победить Королеву, не нужно уметь ни думать, ни стрелять. Нужно смотреть фильмы. Помните фильм про Чужих? Как там было дело с самым крутым монстром? Совершенно очевидно, что и здесь, в игре, все должно быть в точности так же.

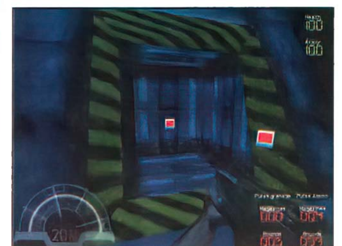
Итак, следя за тем, чтобы не получить по голове ящиком с нарисованным на нем крестом (а вы, небось, подумали, что это здоровье? цинизм разработчиков очарователен!), находите на полу квадрат, нажимаете на его угол, а затем на две открывшиеся под ним стрелки. Затем вам



надо спуститься в закрытую решеткой канаву, открыть там люк и перебить оба проходящих под ним кабеля, после чего



вам вновь необходимо прогуляться к стрелкам и нажать на них и сразу же очень поспешно бежать к нише в стене, где лежит огнемет, заскакивать его туда



и нажимать кнопку Use. Вас закроет стеклом, а Королеву высосет в открытый кос-



мос. Это все!

А теперь кратко пройдемся по дополнительным уровням — бонусам.

BONUS 1

Уровень, полностью обратный к Episode 1 для Хищника и столь же незамысловатый. Вы спускаетесь на том самом лифте около водопада, на котором Хищник, поднявшись, закончил свой уровень. Ваша цель — пробиться через массу Чужих и Своих (т.е. бродящих с тупыми лицами по уровню солдат, не обращающих на вас никакого внимания) к началу уровня Хищника, где его и убить. Проще всего это сделать из большого пулемета (Minigun), который лежит в комнатке, расположенной наверху в одном из двух больших помещений со шлагбаумом. И еще один совет: стреляйте по Своим. Лучше всего из подствольника. Дело в том, что Чужие почему-то предпочитают кидаться на людей исключительно у вас на глазах. Если, выйдя из-за угла, вы видите человека и слышите вопли Чужих, смело стреляйте в него гранатой: к моменту ее подлета парочка Чужих уже будет радостно откручивать несчастному голову. Одним выстрелом трех зайцев.

BONUS 2

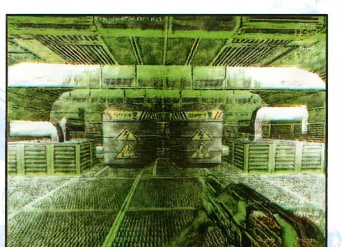
А этот уровень противоположен Episode 3 для Хищника. Хищник включил систему самоуничтожения? У вас есть целая минута, чтобы ее отключить! Выйдя в коридор, ищите следы зеленой крови и идите по ним в 4-ю секцию. Там бегите мимо



Хищника вниз и разбивайте 4 электри-



ческих щитка. Система самоуничтожения



HTTP://WWW.GAMELAND.RU
СТРАНА ИГР ИЮНЬ 1999

выключена. Вновь пробегайте мимо Хищника и идите по его следам в другую сторону. В той комнате, куда они вас приведут, возьмите Minigun и возвращайтесь к Хищнику, на сей раз уже для того, чтобы его убить. Начинайте выбираться. Последовательно пройдите секции с 4-ой по 1-ю, спуститесь на лифте, опять пройдите немного — и вы внизу



наклонного коридора. Поднимайтесь по нему вверх, пройдите через ряд маленьких лабораторий, соединенных маленькими коридорами, и подойдите к большой двери. Не спешите открывать ее: некогда разрушенный Хищником автоматический пулемет, защищающий эти двери с противоположной стороны, жив, здоров и готов к действиям (?!). Быстро проскакивайте мимо него вперед и вбок, иначе вам придется начинать все заново. Попав в систему соединенных между собой вентиляционными трубами комнаток, вы закончите уровень.

BONUS 3

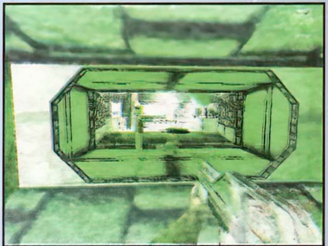
С помощью JetPack-а летите наверх через лифтовую шахту. Здесь, равно как и в последующих бонусах, вам придется как следует полетать. Попав в зал с большой цилиндрической штукой в центре, летите вверх, не обращая внимания на



Чужих, и под потолком вылетайте в очередную трубу. Попав в коридорчик с

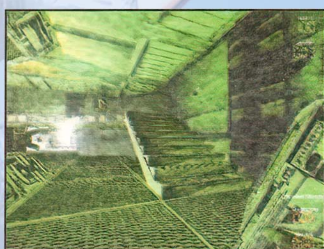


массой вентиляционных отверстий по бокам, идите в самый его конец, лезьте в левый ход и вновь опускайтесь вниз. В большой комнате с застекленными выходящими в коридор окнами включите



один рубильник. Выйдите из нее в коридор и найдите идущую вверх лестницу. Поднимитесь по ней и включите наверху еще два рубильника, после чего спуститесь обратно и идите в открывшуюся дверь. Вы окажетесь в системе маленьких коридорчиков и комнат, где вам будет необходимо отыскать Security Pass (он лежит в нише в стене) и с его по-





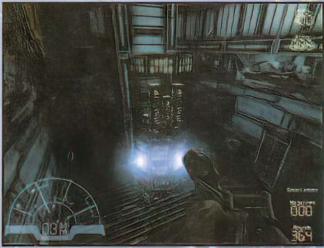


мощью открыть дверь рядом с находящейся в тех же краях лестницей. Это конец уровня.



BONUS 4

Уровень, обратный Episode 1 для Чужого и подобный Bonuse 3 для Хищника. Делаем все в точности, как Хищник: летим в дырку под потолком, спускаемся к подножию статуи и т.п. Спускаемся в дырку в полу, включаем там генератор и идем к лифту. Работать он не стал, за-





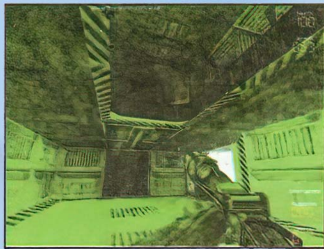
то перестал закрывать дырку в потолке. Летим туда. Оказавшись рядом с лабораториями, ищем в их окрестностях и раз-



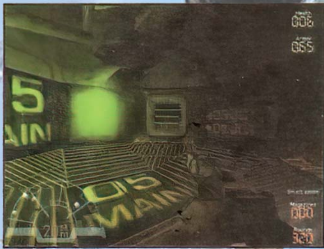
биваем четыре электрических щитка. Теперь можно лететь дальше, в смысле выше.

BONUS 5

Повернитесь влево на 90 градусов и, не теряя на Чужих времени, в брызгах стекла ломитесь вперед через ряд кают, разбивая разделяющие их стекла очередями. Затем включайте JetPack, поднимайтесь сквозь дырку в потолке и опускай-



тесь на огромный вентилятор, верхний в ряду таких же, как и он сам. Аккуратно опускайтесь при помощи JetPack-а на пол, ищите ту закрывающую вентиляцию решетку, из-за ко-



торой НЕ СЛЫШНО выстрелов автоматического пулемета (если ошибетесь — он вас убьет), разрушайте этот пулемет и спускайтесь в защищаемый им колодец. Смысл дальнейших действий предельно прост: все время вниз через лифтовые шахты. Не пытайтесь чинить лифты: имеющийся у вас инструментарий малопригоден для целей созидания. Ищите лифтовые шах-



ты без лифтов, т.е. те, в которые можно спуститься. Выйдя из очередного лифта, посмотрите на соседний: возможно, ваш дальнейший путь вниз лежит именно через него. В самом низу вы обнаружите космический челнок. Это конец уровня.

СИ

станция

106.8 FM

не прогибайся



при поддержке движения **Щит Отечества**

ДИЗАЙН: РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО **СТАНЦИЯ** ПРИ ПОДДЕРЖКЕ **PUBLIC TOTEM** ФОТОГРАФ: **К. ПОПОВ**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12 (м. «Кузнецкий мост»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Маяковская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щктинкина, 59
Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315
Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.
Армавир
ул. Ковтюха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25 маг. «Аудио-Видео»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Московская, 11
Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»
Екатеринбург
ул. Мира, 28
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А
Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Курган
ул. Красина, 55
Курск
ул. Гагарина, 2
Липецк
ул. Космонавтов, 28
ул. Зегеля, 1, маг. «Книги №1»
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
пр-т Ленина, 7А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
ул. Б. Покровская, 66
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
пр. К. Маркса, 20
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»
Пятигорск
ул. Московская, 84
Рига
ул. Дзербенес, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)
Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3
Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»
Симферополь
ул. Шпалянской, 7/9
Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Химки
Юбилейный пр-т, 60
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener»
Череповец
Советский пр., 30Б маг. «Виртуальная реальность»
Чита
ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»